Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

4 398336 107002 05

5/94

DM 7.-

COMPUTEC VERLAG

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin

Quelle: IVW

Das Rollenspiel-Ereignis `94

ULTIMA VIII - PAGAN

MicroProse im Höhenflug

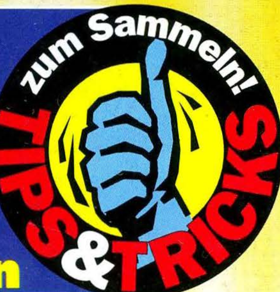
F-14 FLEET DEFENDER

MASTERS OF MAGIC

COLONIZATION

JETZT NEU!!!

32 mit Seiten



Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

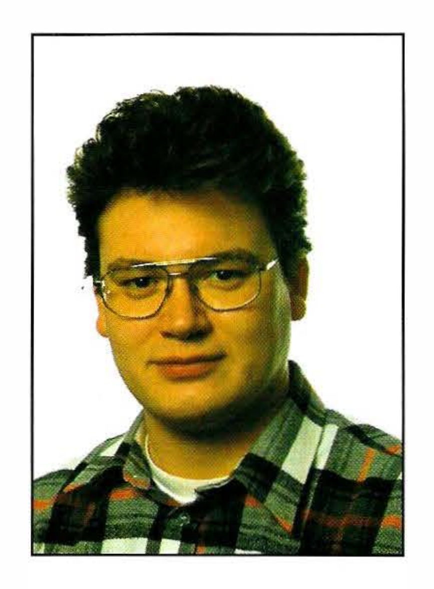
ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Kobergerstr. 41
90408 Nürnberg

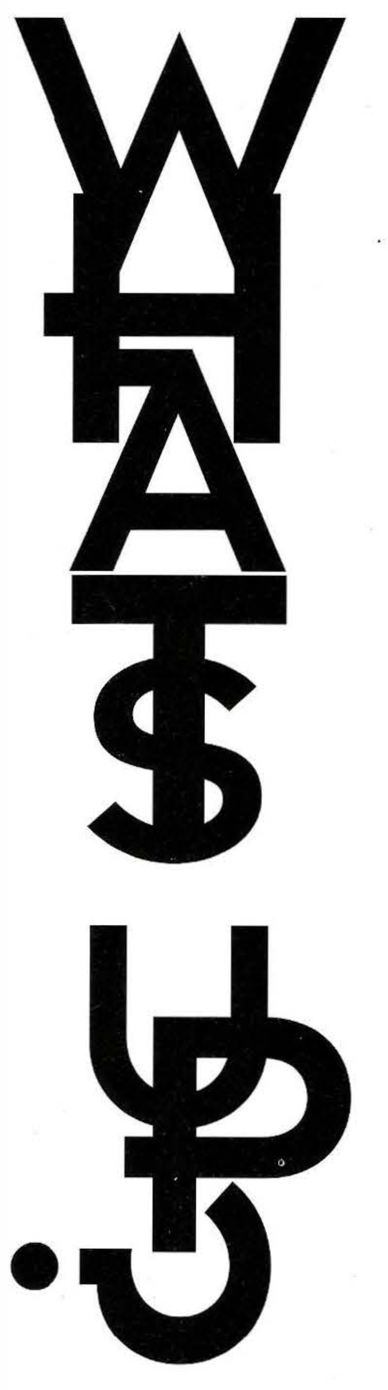
COVERDISK

MAD NEWS

Chefredakteur, Reporter und Layouter gleichzeitig? Mad News entführt Sie in die Welt der Nachrichtenmagazine!

386er • Maus • VGA





Daß man die von den Herstellern angegebenen Erscheinungsdaten längst nicht mehr für bare Münze nehmen darf, hat wohl die Vergangenheit deutlich bewiesen. Diverse Spieletitel aufzulisten, würde wohl den Rahmen sprengen, muß sich doch jedes Softwarehaus diesen Vorwurf gefallen lassen - und sei es auch nur einmal in seiner Geschichte. Das wurmt natürlich in besonderem Maße den Endverbraucher, der sich mehrere Monate in Geduld üben muß, bis er endlich die heißersehnten Disketten in Händen halten darf. Letztlich kann er aber doch zufrieden sein, denn in den meisten Fällen bekommen die Produkte in den letzten Tagen und Wochen noch einmal den nötigen Feinschliff, der dann das Tüpfelchen auf dem i darstellt. Bestes Beispiel ist in diesem Zusammenhang wohl Ultima VIII, das bereits für Dezember `93 angekündigt war, nun aber doch erst im April erscheinen wird. Viele erwarteten schon einige Veränderungen und Verbesserungen, was aber Richard Garriott und sein Team letzten Endes auf die Beine gestellt haben, sprengt alle Vorstellungen. Die Game-Engine von Ultima VII wurde nicht völlig über Bord geworfen, sondern so modifiziert, daß auch unerfahrene Rollenspieler Gefallen finden können. Das ist auch wichtig, denn bislang wurde Ultima vorwiegend von eingefleischten Fons gespielt, alle anderen befürchteten, nicht hinter die weiterführende Story zu blicken. Einen besonders großen Schritt hat Ultima VIII aber in Sachen Spielablauf getan - und damit liegt es auch voll im gegenwärtigen Trend. Interaktivität heißt das Stichwort unserer Tage, auch wenn es momentan mehr im Zusammenhang mit CD-ROM ausgesprochen wird. Bei Ultima VIII hat man seinen Helden vollkommen unter Kontrolle: er kann springen, schleichen, rennen, kämpfen und schlafen. Der nächste Schritt kann nur sein, daß in einer virtuellen Realität gespielt wird, also mit VR-Helm und Datenhandschuh. Vielleicht haben sich die Jungs bei Origin ja auch schon darüber Gedanken gemacht und Ultima X wird nicht mehr über Maus und Tastatur bedient...

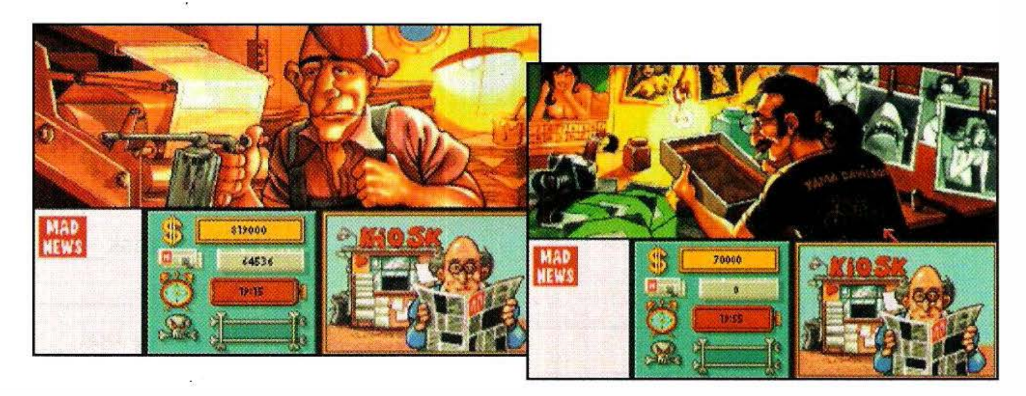
Anfang März wagte unser Auslandskorrespondent bei Micro Prose einen Blick hinter die Kulissen. Sid Meier erzählte ihm einige interessante Dinge über Colonization, das sich zwar noch im Entwicklungsstadium befindet, aber mit ziemlicher Sicherheit der Nachfolgehit zu Civilization wird. Außerdem erfahren Sie alles Wissenswerte über Master of Magic, die Fantasyvariante von Master of Orion, und Across the Rhine, dessen Name eigentlich schon das Thema erahnen läßt. MicroProse befindet sich wieder im Aufwind. Wer`s nicht glaubt, sollte die Reportage auf keinen Fall verpassen.

Oliver Menne
Leitender Redakteur

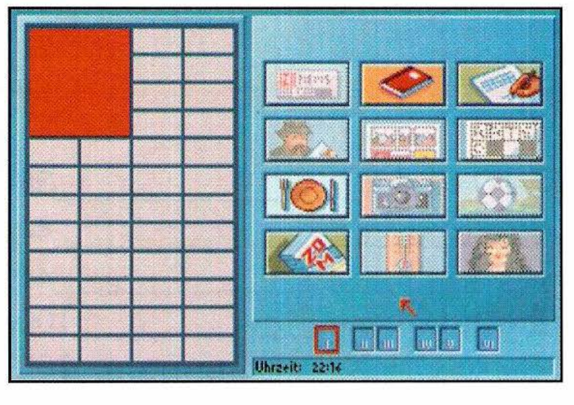
MAD NEWS



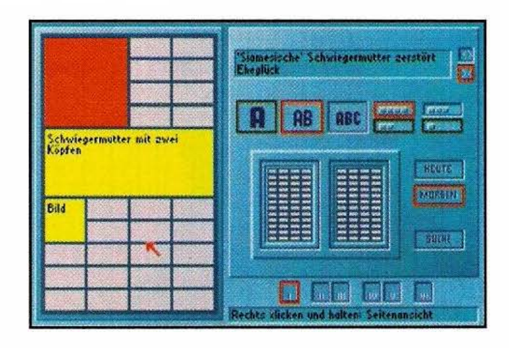


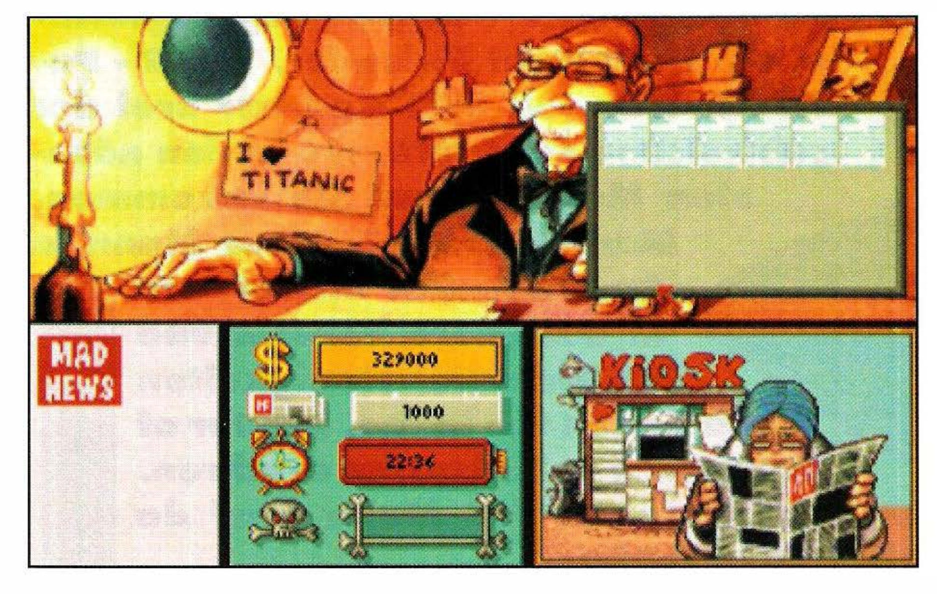


Deutschsprachige Wirtschaftssimulationen muß man nicht lange suchen, doch legt man Wert auf Qualität, bleibt man schnell bei vier bis fünf Vertretern dieses Genres hängen. Mad News zählt mit Sicherheit dazu.



Der Vorgänger Mad TV wird den meisten wohl immer noch ein Begriff sein, handelte es sich doch um eine ausgezeichnete Simulation, bei der Humor und Abwechslung nicht zu kurz kamen. Obwohl bei Mad News auch Gameplay, Grafik und Sound verbessert wurden, ist es aber vor allem die Abteilung Humor, in der sich das Entwicklerteam so richtig ausgetobt hat. Haarsträubende Geschichten und bitterböse Satiren reizen die Lachmuskeln bis an die Schmerzgrenze, so daß schnell das eigentliche Spiel in Vergessenheit gerät. Die Coverdisk beinhaltet einige Stories, die sich gewaschen haben. Lassen Sie sich überraschen. Damit ist eigentlich auch schon alles gesagt: Sie können Geschichten einkaufen, die Zeitung ganz nach ihren Vorstellungen gestalten und schließlich diesen meist blanken Unsinn auch noch lesen. Alles, was Sie dazu benötigen, ist ein 386er, eine Maus und eine VGA-Karte. Viel Spaß wünscht Ihnen die gesamte PC Games-Redaktion.







INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS

SUPER ABO SEITE 137

LucasArts und Origin, das sind die beiden Namen, die momentan in aller Munde sind. Aus dem Hinterhalt schleicht sich jedoch MicroProse an das marktführende Duo an und kann mit seinen neuesten Produkten sogar gleichziehen. F-14 Fleet Defender, 1942 - Pacific Air War und UFO sind nur drei der zahlreichen Produkte, die in den nächsten Monaten auf Sie zukommen. Markus Krichel, unser Mann in Amerika, hat MicroProse in Baltimore besucht und interessante Neuigkeiten zu Across the Rhine, Master of Magic und Colonization erfahren. Ein Interview mit Sid Meier darf da natürlich nicht fehlen.

14

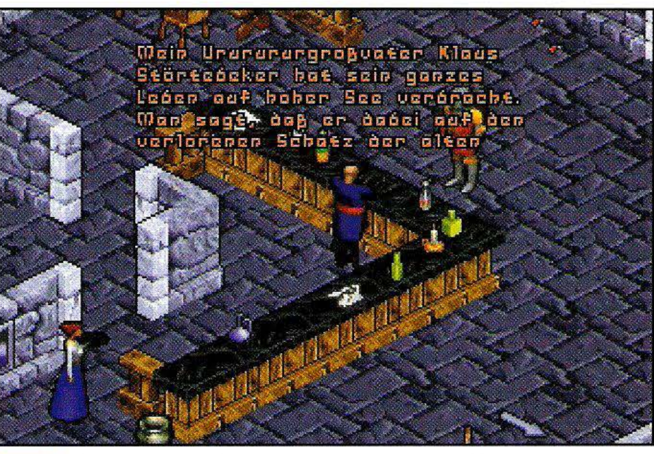
CD-ROM

PD & SHAREWARE

ZUBEHÖR

SPECIAL

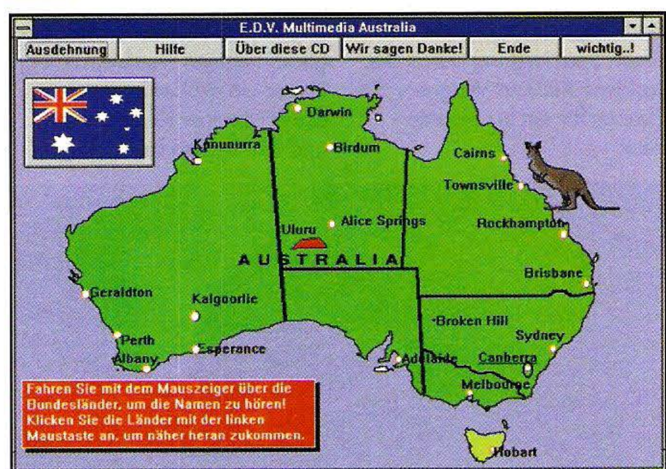
WORKSHOP



34 **Nachdem Ultima VIII bereits für Dezember, Januar, Februar und März angekündigt war, ist es im April nun endlich soweit: das Rollenspiel des Jahres steht in den Regalen! Daß Ultima VIII wirklich den Titel Spiel des Monats verdient hat, lesen Sie ab Seite 34.**



38 **Während Strike Commander und TFX sich immer noch um den ersten Platz auf dem Siegertreppchen streiten, nähert sich F-14 Fleet Defender mit großen Schritten. Der lachende Dritte oder nur eine Lachnummer im Vergleich zu den beiden Referenzspielen?**



132 **Im April werden schon die ersten Vorbereitungen für den anstehenden Sommerurlaub getroffen. Natürlich kann man jetzt Kataloge wälzen und Stunden im Reisebüro verschwenden, einfacher geht es jedoch mit dem PC! Ab Seite 132 erfahren Sie alles Wissenswerte!**

Interview mit Jane Jensen von Sierra



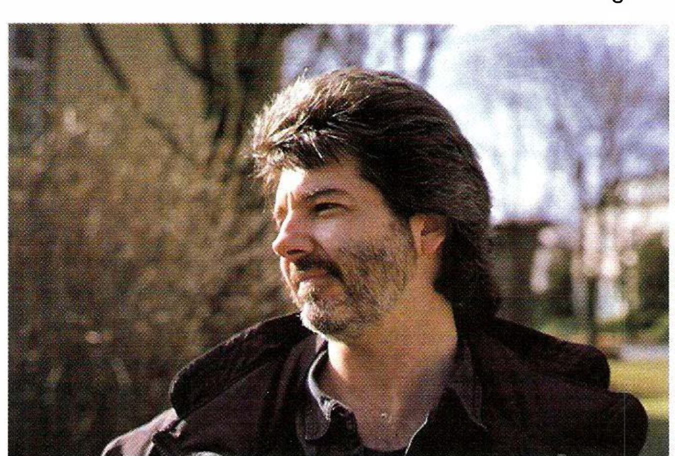
Ein Amerikaner, der mit gezückter Videokamera deutsche Burgen und Schlösser filmt, muß nicht zwangsläufig ein Tourist auf Europareise sein. Im Fall dieser zwei Amerikaner ist das sogar ein einwandfreier Trugschluß: Jane Jensen und Robert Holmes, ihres Zeichens Mitarbeiter von Sierra, besuchten dieser Tage das Land der Dichter und Denker, um authentisches Material für ihr neuestes Projekt zu sammeln.



Die 31jährige Jane Jensen hat sich bei Sierra bereits einen Namen als Spiele-Designerin mit Spielen wie Eco Quest 1 und King´s Quest VI machen können, zuletzt auch durch einen Adventure-Thriller mit dem Titel Gabriel Knight (Award in PC Games 3/94). Für Gabriel Knight 2, das im Frühjahr 1995 erscheinen soll, sammeln die beiden jetzt schon eifrig das Material. Thomas Borovskis traf sie bei ihrer Zwischenstation in der Wagner-Stadt Bayreuth und hatte bei einem Spaziergang durch die Residenz Richard Wagners die Chance für ein kurzes Interview:

PC Games: *Miss Jensen, das kürzlich erschienene Gabriel Knight ist eine Art übernatürlicher Thriller, in den viele Elemente aus dem afrikanischen Voodoo-Glauben eingewoben wurden. Entschuldigen Sie die Frage, aber was hat das denn mit Richard Wagner zu tun?*

J. Jensen: Das hat insofern etwas mit Richard Wagner zu tun, als ein Großteil von Gabriel Knight 2 (GK 2) in Deutschland spielen wird und wir die Epoche Ludwigs II. (König von Bayern) als historischen Hintergrund nehmen werden. Ludwig II. war ein großer Bewunderer des Bayreuther Komponisten, und ihre beiden Lebenswege sind auch eng miteinander verbunden.



Der Produkt-Manager Robert Holmes filmt alles von der Architektur bis zu den Notenblättern.

PC Games: *Heißt das, Gabriel Knight alias Schattenjäger wird im zweiten Teil dem bayerischen König begegnen?*

J. Jensen: Direkt begegnen natürlich nicht, aber wir fanden bei unseren Recherchen, daß sich das Leben dieses Königs als idealer Hintergrund für ein mystisch angehauchtes Adventure, wie GK 2 es werden soll, anbietet. Denken Sie nur an seine späten Tagebuchaufzeichnungen und seinen mysteriösen Tod im Starnberger See.

PC Games: *Was können Sie jetzt schon über die Story verraten?*

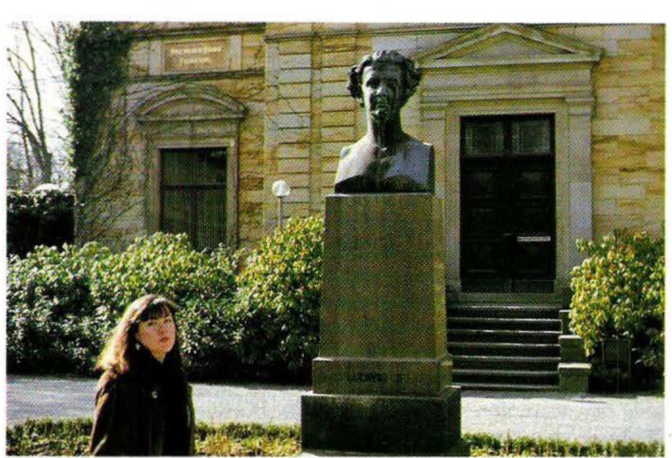
J. Jensen: Es ist noch nichts niedergeschrieben, aber Sie können gerne hören, welche Storyline ich mir bis jetzt in etwa vorstelle: Gabriel Knight wird in Deutschland unterwegs sein, um eine unveröffentlichte Sinfonie Richard Wagners zu suchen. Diese geheimnisvolle Komposition soll Wagner für Ludwig II. geschrieben haben, um diesen von einem bösen Fluch zu befreien.

PC Games: *Ein Fluch?*

J. Jensen: Ja, es geht diesmal allerdings nicht um Voodoo, sondern um Werwölfe. Wir werden die offenen Stellen im Schicksal des bayerischen Königs für das Spiel mit einer Werwolf-Story füllen. Gabriel Knight wird also im Deutschland der 90er Jahre unterwegs sein, um genau diese unveröffentlichte Sinfonie in irgendwelchen Archiven bzw. Schlössern wiederzufinden, da diese in irgendeiner Weise gegen Werwölfe schützt. Aus diesem Grund wollen wir auch möglichst viele Originalschauplätze auf Video festhalten, um später die Zeichnungen dann möglichst echt wirken zu lassen.

PC Games: *Wenn man Wagner hört, denkt man natürlich an seine grandiosen Opern. Wie schaut es bei GK 2 denn mit der Musik aus - werden Wagner-Kompositionen zu hören sein?*

J. Jensen: Aber natürlich! Robert Holmes hier, der Product-Manager und musikalische Leiter, hat zum einen die Aufgabe, die Werwolf-Oper nach Wagners Stil zu komponieren, zum anderen wird es auch seine Aufgabe sein, einige Originalstücke möglichst naturgetreu in General Midi und FM-



Jane Jensen vor der Villa Wahnfried: "Hier wo mein Wähnen Frieden fand..."

Musik umzusetzen. Die CD-ROM-Technologie gibt uns gerade beim Sound viel Spielraum. Beispielsweise möchten wir auch sämtliche Dialoge als gesprochene Sätze integrieren.

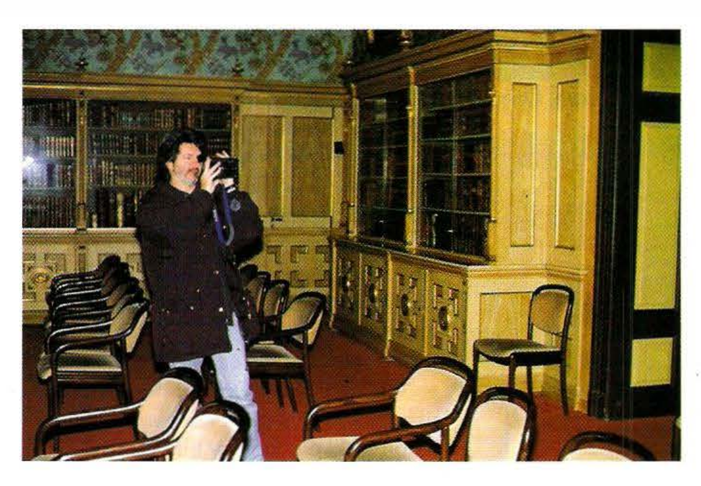
PC Games: *Sie sprechen von CD-ROM. Wird Gabriel Knight denn nicht als Disketten-Version erscheinen?*

J.Jensen: Davon gehen wird bis jetzt nicht aus. Sehen Sie, zum einen haben wir den umfangreichen Audioteil mit Sprachausgabe und hochwertiger Musik. Zum anderen wird die Grafik auf SuperVGA-Auflösung umgestellt, was natürlich zu einem enormen Anwachsen der Programmgröße führt. Außerdem planen wir das Verwenden des neuentwickelten Sierra-3D-Grafikinterface, bei dem die Hintergrundgrafiken nicht als Bild vorgemalt sind, sondern während des Spielens berechnet werden. Auf Disketten werden wir so viele Features kaum unterbringen können.

PC Games: *Wenn Sierra für eine Sache bekannt ist, dann für Fortsetzungen. Sie produzieren gerade Gabriel Knight 2. Sind denn schon heute die Spiele Gabriel Knight 3, 4, 5 oder 6 vorgesehen oder wird es bei zwei Teilen bleiben?*

J.Jensen: Stoff hätte ich ehrlich gesagt schon für die ersten fünf Folgen im Kopf. Die Figur "Schattenjäger" soll eine ebenso etablierte Sierra-Figur werden wie Larry Laffer oder Prinz Graham. Nur eben für ein anderes Publikum. In unserem Fall sind das Leute, die spannende Unterhaltung gemischt mit Geschichte und fundierter Information dem Üblichen vorziehen. Am liebsten möchte ich Gabriel Knight auch zur Hauptperson von Buchromanen machen, aber diese Idee ist noch nicht ausgereift genug, um darüber zu spekulieren.

PC Games: *Wir danken Ihnen für dieses Gespräch.*



NACHRICHTEN

● E.A. erklärten am 4. März, daß sie in Zukunft verstärkt auf CD-ROM setzen werden. Die Produkte werden dabei in drei Kategorien aufgeteilt: originelle CD-ROM-Spiele, Bestseller und Compilations auf CD-ROM sowie CD-ROM als reines Trägermedium. Interessant ist besonders die erste Kategorie mit Noctropolis, Sherlock Holmes 2 und Wing Commander 3.

● Viele werden es sicherlich schon bemerkt haben: die Adresse von Prism Leisure war nicht ganz korrekt. Hier nun die richtige Anschrift:

Prism Leisure GmbH
Ulricher Str. 26-28
59494 Soest

● MicroProse haben sich sehr kurzfristig dazu entschlossen, ihr neuestes Adventure Dragonsphere nur auf CD-ROM herauszubringen. Gründe wurden dafür keine angegeben. Tatsache ist, daß sich Interessierte wohl ein CD-ROM-Laufwerk zulegen oder auf diesen Hit verzichten müssen.

● Das Zentrale Distriktgericht in Los Angeles hat entschieden, daß sich Microsoft der Patentrechtsverletzung schuldig gemacht hat. Microsoft hat mit seinem Programm DoubleSpace zwei Patente von Stac Electronics verletzt und muß aus diesem Grund 120 Millionen Dollar Schadensersatz an die kalifornische Firma zahlen. Gegen dieses Urteil der Jury werde Microsoft Rechtsmittel einlegen, meinte

Game Master Keyboard

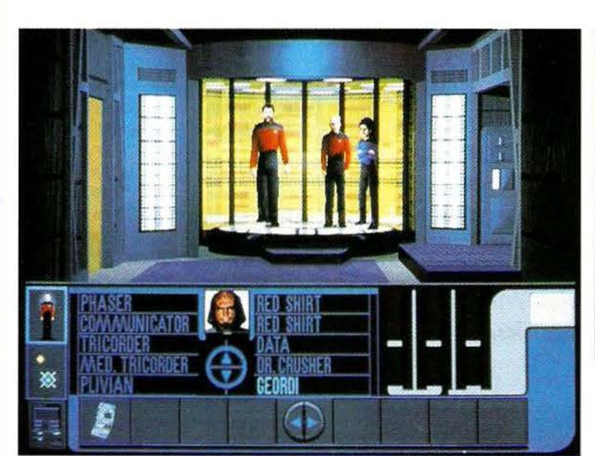
Wer hat sich bei komplexen Flugsimulationen noch nicht über die wahllos über das Keyboard verstreute Tastenbelegung geärgert? Viele Tastaturkommandos sind schwer im Kopf zu behalten und andere (STRG-SHIFT-C usw.) erfordern regelrechte Verrenkungen vom Spieler. Der Hersteller KATT hat dieses Problem erkannt und entwickelte speziell für derartige Spiele eine eigenständige Tastatur, die sich mittels Einschubschablonen mit wenigen Handgriffen auf jedes Spiel anpassen läßt. Das Game Master Keyboard wird anstelle der normalen AT-Tastatur auf der PC-Rückseite angeschlossen. Anschließend gilt es, mit einem separaten numerischen Tastenfeld einen Funktionscode einzugeben. Obwohl sich das Game Master wegen der Folientasten eigentlich überhaupt nicht zum normalen Arbeiten eignet, wird auch eine normale QWERTY-Tastatur simuliert. Auf diese Weise kann der Spieler mit angeschlossenem Game Master den Rechner booten und das Spiel vom DOS-Prompt aus starten, ohne mühsame Umsteck-Aktionen in Kauf nehmen zu müssen. Wurde die Einschubfolie für das jeweilige Spiel in die Tastatur geschoben und der Code eingegeben, kann es gleich losgehen: Alle Tastatur-Kommandos sind fortan bequem über einen Tastendruck zu erreichen. Jede Taste wurde mit der zugehörigen Funktion und kleinen Symbolen bedruckt, die das Auffinden der Befehle beschleunigen. Der Preis für das Grundpaket ist nicht von schlechten Eltern: Immerhin 248,95 Mark müssen für die Tastatur und sechs Folien (Falcon 3.0, Comanche, Aces of the Pacific, Flight Sim 4, Strike Commander und QWERTY-Keyboard) berappt werden. Jede zusätzliche Folie - inzwischen sind über vierzig verschiedene davon auf dem Markt - kostet den Anwender noch einmal 24,95 Mark.


I•N•F•O

Mystic Games
Ebingerstraße 33
72 393 Burladingen
Tel. (0 74 75) 67 10

Star Trek: The Next Generation

Wachablösung



Captain Jean-Luc Picard und seine Crew.





Während sich eingefleischte Trekkies immer noch streiten, ob The Next Generation nun wirklich unter dem Titel Star Trek erscheinen darf, sind PC-User schon wieder einmal einen Schritt weiter. Für sie zählt lediglich die Qualität des Spiels - und da hat The Next Generation von Spectrum Holobyte ganz gute Chancen, mit Judgment Rites gleichzuziehen oder es sogar zu überflügeln. Die Spielfiguren wurden in bestechender Qualität digitalisiert und sorgen für eine ausgezeichnete Atmosphäre. Lassen Sie einfach die Bilder auf sich wirken, vielleicht können wir Ihnen schon bald ein Review bieten.

eine Sprecherin von Microsoft Deutschland. Bis dahin wird MS-DOS 6.0 aber ohne das Zusatzprogramm verkauft...

● Am 9. Februar drehte sich im Schwabinger Kongreßzentrum alles um das Thema Softwarepiraterie. Hier kündigte Microsoft eine bundesweite Kampagne gegen die wachsende Softwarekriminalität an. Allein Microsoft entsteht jährlich ein Verlust von 12 Milliarden Dollar, wobei in Deutschland die Rechnung mit einer Milliarde zu Buche schlägt. Bei einem 10%igen Rückgang der Softwarepiraterie könnten, nach vorsichtigen Schätzungen, ca. 8.000 neue Arbeitsplätze in der europäischen Computerindustrie geschaffen werden. Das sollte man sich einmal durch den Kopf gehen lassen...

● Am 10. März wurde in Singapur der Grundstein für eine Zusammenarbeit zwischen der 3DO Company und Creative Technology gelegt. Im Gespräch ist eine 3DO-Steckkarte für den PC. Trip Hawkins, Präsident der 3DO Company meinte dazu: "Wir glauben, daß Creatives hoch angesehene Position auf dem PC-Markt dazu beitragen wird, den Weg für eine erfolgreiche Einführung von 3DO-Produkten auf dem PC zu ebnen." Sim Wong Ho, Chairman von Creative Technology, sieht das ähnlich: "Die Übereinkunft mit 3DO beweist Creatives stetige Bemühungen, neue Standards für den PC zu entwickeln."

PLAY TIME TV RTL 2

Play Time TV bietet in diesem Monat für jeden das Richtige. Gleich, ob Sie auf Jump & Run-Action oder mehr motorsportliche Formel 1-Power stehen. Den Anfang macht Twinbee Rainbow Bell Adventures von Konami, das sich gegenüber dem Vorgänger stark verändert hat. In bester Jump & Run-Manier geht es hier durch farbenprächtige Levels. Die zahlreichen Aktionsmöglichkeiten und die hervorragende Grafik können Sie bei uns ausgiebig unter die Lupe nehmen. Ein weiterer Vertreter dieses Genres ist Cool Spot. Bei uns wird der sympathische rote Punkt auf dem Super Nintendo ins Rennen gehen. Apropos Rennen. In der nächsten Folge zeigen wir Ihnen Nigel Mansell`s World Championship, in dem der Altmeister persönlich zuwerke geht. Außerdem sehen Sie wieder in den Top Games die heißesten Spiele der Woche, und in den Newsbeiträgen werden wir ausführlich von dem Computerereignis `94, der CeBit in Hannover, berichten.

Euer Mr. PLAY TIME Stephan Heller

Das Play Time TV Programm: **10. 04. 94** Twin Bee Rainbow Bell Adventures **17. 04. 94** Cool Spot ● **24. 04. 94** Nigel Mansell´s World Championship

SPIELER 1	SPIELER 2
Name:	Name:
Alter:	Alter:
Straße:	Straße:
Wohnort:	Wohnort:
Telefon:	Telefon:
Lieblingsspiel:	Lieblingsspiel:
Persönliche Bestleistung:	Persönliche Bestleistung:
(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)	(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

PLAY TIME Champion werden?

Die einzigen Voraussetzungen dafür sind eigentlich nur ein Mindestalter von 14 Jahren, natürlich genug Spielerfahrung, ein Bild von Ihnen und die Glücksfee auf Ihrer Seite. Dann füllen Sie nur noch den Original-Coupon aus und senden ihn an:

Computec Verlag • Play Time TV • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

PC Games Programmierwettbewerb

Bereits seit der letzten Ausgabe wird mancherorts das Programmierhandbuch gewälzt und die Tastatur gequält. Kein Wunder, winken doch stattliche Preise demjenigen, der in der Lage ist, uns das beste selbstprogrammierte Shareware/PD-Spiel unter die Nase zu legen. Um es nicht ganz so einfach zu machen, muß es sich dabei allerdings um ein noch nicht veröffentlichtes Programm handeln - Updates zu allseits bekannten Spielen sind somit ausgeschlossen! Weiterhin muß der Nachweis über die Eigenleistung in Form des zugrundeliegenden Sourcecodes erbracht werden. Alles weitere ist denkbar einfach.

Das fertige Programm sollten Sie einfach bis zum 01.07.94 an die untenstehende Adresse schicken.

Als Preise winken:

1. Preis: Ein 17 Zoll Farbmonitor

2.-3. Preis: Ein CD-ROM-Laufwerk
4.-10. Preis: Jeweils ein Jahresabo der PC Games

Ihre selbstprogrammierten Spiele senden Sie bitte an:

Astat Media
Stichwort: Programmierwettbewerb
Kobergerstr. 41
90409 Nürnberg

Neben den Preisen winken den besten Spielen außerdem eine Vorstellung in der PC Games Ausgabe 09/94 sowie die Veröffentlichung auf einer PC Games-CD-ROM, die für den Herbst dieses Jahres geplant ist.

MICRO PROSE

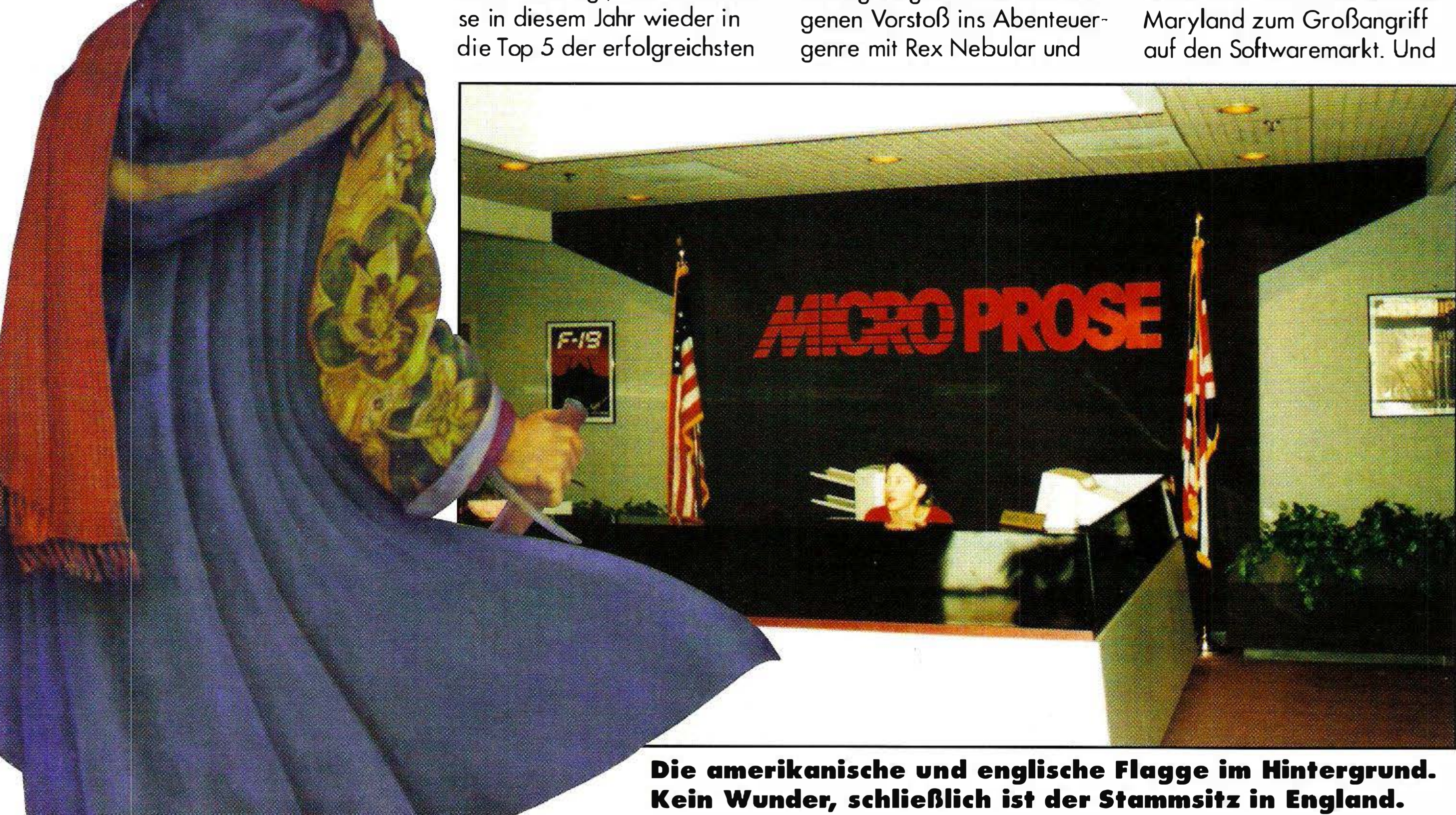
The Boys are Back in Town

Lange Zeit standen die Zeichen nicht gut für den einstigen Softwaregiganten MicroProse. Bösartige Gerüchte vom finanziellen Verfall des Unternehmens und einem unmittelbar bevorstehenden Konkurs machten die Runde. Das Gegenteil ist der Fall! **von Markus Krichel**

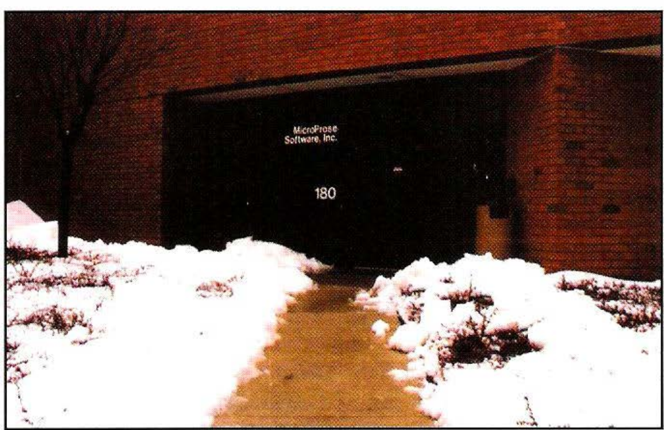
Brandneue, wegweisende Programme stehen kurz vor der Veröffentlichung. Davon, daß Totgesagte länger leben, konnte ich mich bei meinem Besuch in Hunt Valley deutlich überzeugen. Die Entwicklungsarbeiten laufen auf Hochtouren, alle sind in bester Stimmung und felsenfest davon überzeugt, daß MicroProse in diesem Jahr wieder in die Top 5 der erfolgreichsten Softwareproduzenten aufsteigen wird.

Kehrtwendung

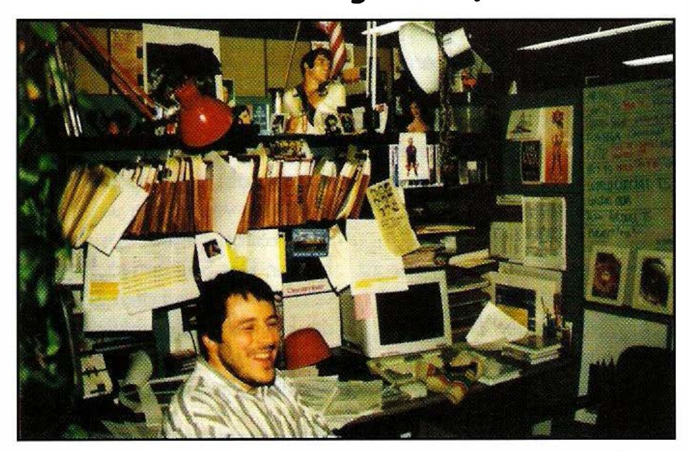
Selbst bei MicroProse gibt man offen zu, daß es im vergangenen Jahr nicht allzu rosig aussah. Da war zunächst die Schlappe mit Darklands, dicht gefolgt von dem mißlungenen Vorstoß ins Abenteuergenre mit Rex Nebular und Return of the Phantom. Sowas kann einem Unternehmen natürlich schwer zusetzen. Heute stehen die Weichen jedoch wieder voll auf Erfolg. Mit den neuen Produkten Across the Rhine, Colonization, Master of Magic und Pacific Air War sowie einer Reihe von Konsolenprodukten blasen die Softwaremacher aus Maryland zum Großangriff auf den Softwaremarkt. Und



Die amerikanische und englische Flagge im Hintergrund. Kein Wunder, schließlich ist der Stammsitz in England.



Hinter diesem unscheinbaren Eingang befindet sich die MicroProse - unglaublich, aber wahr!



schließlich gibt es bei MicroProse ja auch noch einen Herrn namens Sid Meier, der mit der Regelmäßigkeit eines Uhrwerks innovative Spiele veröffentlicht.

Exklusive Bilder und Previews

Im Interview mit Sid erfahren Sie aus erster Hand, was den einflußreichsten Programmierer unserer Zeit zum Ticken bringt. Und natürlich erfahren Sie auf den folgenden Seiten alles über die oben erwähnten Programme. In diesem Special präsentieren wir die ersten Bilder des Civilization-Nachfolgers Colonization, liefern brandaktuelle und exklusive News über Master of Magic, reinszenieren die Invasion der Alliierten in Across the Rhine und setzen uns zusammen ins Cockpit einer Mustang in Pacific Air War.

Softwareindustrie aufgepaßt: MICROPROSE IS BACK!



MicroProse ist ein Softwarehaus der Superlative: hier die zahlreichen Auszeichnungen.

MICRO PROSE

Sid Meier im Interview

PC Games: *Selbst Sid Meier hat irgendwann mal klein angefangen. Erzähl uns, wie und wann.*

Sid Meier: Spiele waren schon immer meine Leidenschaft, egal ob Brettspiele, Kartenspiele oder andere. Ich habe Computerwissenschaften studiert, allerdings zu einer Zeit, als es noch keine Heimcomputer gab. Als die ersten Heimcomputer auf den Markt kamen, dachte ich mir, daß ich meine beiden Talente kombiniere und begann, nur aus Spaß an der Sache, Spiele zu programmieren.

PC Games: *Viele Leute sind sich gar nicht darüber im klaren, daß Du einer der beiden Gründer von MicroProse warst.*

Sid Meier: Das stimmt. Vor zwölf Jahren traf ich Bill Stealy, dem meine Spiele, die ich für den Atari 800 schrieb, sehr gefielen. Bill war der Geschäftsmann und ich die kreative Kraft. Zusammen gründeten wir MicroProse. Allerdings haben wir unsere Anteile vor fünf Jahren verkauft.

PC Games: *Was war das erste Spiel, das Du programmiert hast.*

Sid Meier: Mein erstes Spiel war so eine Art Space Invader. Das erste Spiel, das veröffentlicht wurde, war ein Autorennspiel. Und mein erstes Spiel für MicroProse war ein Flugsimulator mit dem Titel Hellcat Ace.

PC Games: *Pirates, Railroad Tycoon, Civilization - ein Hit jagt den anderen. Worin liegt das Geheimnis Deines Erfolges?*

Sid Meier: Ich versuche dem Gamer immer etwas Neues zu bieten. Wenn ich beim Programmieren Spaß habe, dann weiß ich, daß der Spieler zuhause auch Spaß am fertigen Spiel haben wird. Ich sehe ein Spiel als eine Herausforderung und versuche, immer etwas Neues und Überraschendes zu produzieren.

PC Games: *Mit Railroad Tycoon Deluxe und Pirates Gold ist das allerdings nicht gelungen. Das kam mir so vor als hätte man versucht, einen Picasso zu übermalen.*

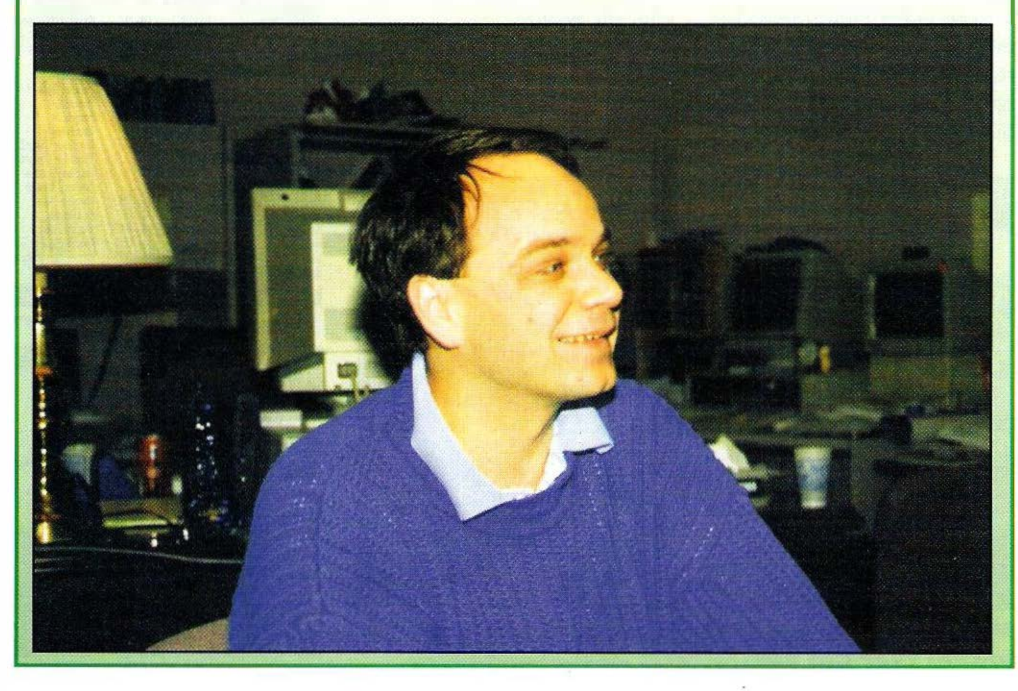
Sid Meier: Da muß ich Dir teilweise rechtgeben. Auf der anderen Seite sind die Originale dieser beiden Spiele nun doch etwas betagt. Auf diese Weise haben wir halt geglaubt, die nächste Generation der PC-Spieler erreichen zu können. Allerdings ist es richtig, daß es nicht mehr als eine grafisch stark aufgemotzte Version eines alten Spiels war.

PC Games: *Kommen wir zu Deinem größten Hit und meinem persönlichen Lieblingsspiel: Civilization. Ein Spiel, in dem sich alle Elemente zu einem zwar komplexen, aber unglaublich unterhaltsamen Spiel vereinen. Wie entstand die Idee?*

Sid Meier: Mit Glück und Geduld. Meine Erfahrungen mit Railroad Tycoon haben mir dabei sehr geholfen. Auch RT lief gleichzeitig auf mehreren Ebenen ab, die jedoch alle miteinander verbunden waren. In Civilization gelang das noch besser. Der Spieler wächst gewissermaßen mit dem Spiel. Ich hatte damals wirklich nicht gedacht, daß es ein solcher Hit würde. Obwohl Civilization si-

Sid Meier im Profil

Sid Meier ist einer der bekanntesten und erfolgreichsten Computer Game Designer der Welt. Pirates, Railroad Tycoon, Covert Action, Silent Service, Civilization und viele andere Hits gehen auf sein Konto. Der gerade 40 Jahre alt gewordene Familienvater listet Lesen, Musik und das Spielen mit seinem 3jährigen Sohn Ryan als seine liebsten Hobbies. Seine Liebe zur klassischen Musik kommt auch in seinem neusten Werk, CPU Bach für das 3DO-System, zum Ausdruck. Wenn er mal Zeit zum Spielen hat, hält er sich an solche Klassiker wie Tetris oder Solitaire. Sid Meier ist bei seinen Kollegen, seinen Fans und der Presse wegen seiner offenen, freundlichen Art sehr beliebt. Er wurde im Februar 1954 geboren, spricht deutsch und verbrachte einige Jahre in der Schweiz.



cher sehr komplex ist, hat man nie das Gefühl, die Kontrolle über das Geschehen zu verlieren. Das kommt daher, daß einem die Elemente des Spiels bekannt sind. Man trifft auf historische Persönlichkeiten oder erfindet das Rad. Alles Dinge, die man kennt.

PC Games: *Bei einem solchen Erfolg bleibt natürlich der Neid nicht aus. Andere Designer behaupteten, Du hättest ihre Ideen gestohlen und in Civilization verwendet. Ist das nix als heiße Luft oder steckt da ein Fünkchen Wahrheit drin?*

Sid Meier: Ein paar bekannte Elemente sind sicherlich in das Konzept miteingeflossen. Ein bißchen Empire, ein bißchen SimCity, sogar das ein oder andere Element des Brettspiels Civilization. So läuft das halt mal in unserer Branche. Soll ich Dir mal eine Liste machen von all den Ideen, die andere Designer von mir übernommen haben? Ich habe da absolut nichts dagegen. Wenn wir Ideen und Konzepte miteinander teilen, kann der End-User davon nur profitieren.

PC Games: *Du scheinst kein Freund von Fortsetzungen zu sein. Jeder andere hätte wahrscheinlich versucht, sich mit Sequels eine goldene Nase zu verdienen.*

Sid Meier: Ich halte da nicht viel davon. Meine Spiele sind in sich abgeschlossen. Ich halte keine Ideen zurück, damit ich sie später zu Geld machen kann. Alles fließt in das Spiel, an dem ich gerade arbeite.

PC Games: *Klare Frage - klare Antwort. Wird es ein Civilization, Teil 2 geben?*

Sid Meier: Vielleicht. Aber nicht in der unmittelbaren Zukunft. Ich würde gerne ein Civilization für Kinder entwerfen. Mein kleiner Sohn spielt es mit Begeisterung. Er hat allerdings keine Ahnung, was eigentlich passiert. Civ for Kids - das würde mir sicher eine Menge Spaß machen. Ich arbeite gerade an Colonization. Das ist das Nachfolgeprodukt zu Civilization, sollte aber nicht als Civilization, Teil 2 verstanden werden.

PC Games: *Wie sieht Deine Mitarbeit an diesem Projekt aus?*

Sid Meier: Ich arbeite daran mit, aber ich habe es nicht selbst geschrieben. Ich kann aber versichern, daß es ein tolles Spiel werden wird.

PC Games: *Warum hält sich das Gerücht so hartnäckig, daß es sich um den "offiziellen" Nachfolger von Civilization handelt?*

Sid Meier: Einige der bekannten Elemente aus Civ sind in Colonization enthalten. Auch hier wird man sich mit historischen Persönlichkeiten messen können: Indianerhäuptlinge, spanische Eroberer, amerikanische Staatsmänner usw. Die Fachpresse hat das aufgrund dieser Ähnlichkeiten zum Nachfolger hochgejubelt.

PC Games: *Was ist eigentlich aus Deinem geplanten Spiel über den amerikanischen Bürgerkrieg geworden?*

Sid Meier: ...(lacht)... Ahem! Nun ja. Ähhh, das Ding weigert sich zu sterben. Im Moment gibt es wirklich nichts Konkretes darüber zu sagen. Es ist bis auf weiteres zurückgestellt. Kann aber durchaus noch passieren.

PC Games: *Vielen Dank, Sid. Viel Erfolg braucht man Dir ja nicht mehr zu wünschen.*

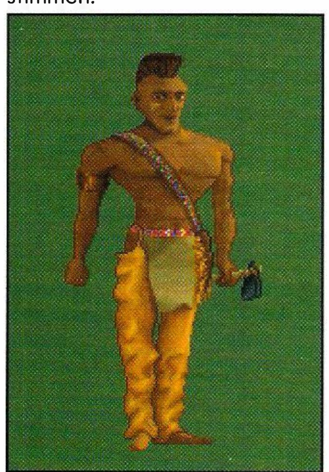
Sid Meier: Danke und Gruß an die PC Games-Leser.

Ein ausführliches Preview von Colonization finden Sie auf den folgenden Seiten.

MICRO PROSE

Colonization

Das langersehnte Nachfolgeprodukt für Sid Meier´s Civilization ist endlich in Arbeit. In Colonization dreht sich alles um die Kolonialisierung des amerikanischen Kontinents. Exklusiv in PC Games finden Sie im folgenden Artikel die ersten Bilder dieses brandneuen Spiels. Auf ausdrücklichen Wunsch der Designer muß ich darauf hinweisen, daß die abgedruckten Bilder nicht unbedingt mit der endgültigen Version übereinstimmen.



Auch mit von der Partie: die Ureinwohner!

Digitaler Kolumbus

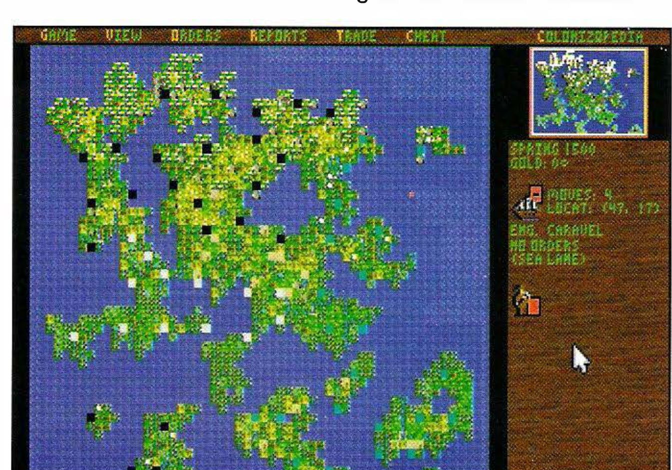
Bevor man ein neues Gebiet kolonisieren kann, muß man es erst mal entdecken. Und so beginnt Colonization im jeweiligen Heimathafen des Spielers, der sich wahlweise in Frankreich, Holland oder England befinden kann. Mit einer handvoll gestandener Pioniere sticht unser Entdecker im Jahr 1492 in See, um neue Welten zu entdecken. Das Schiff wird in Form eines Icons dargestellt, das per Mausklick in die gewünschte Richtung gelenkt wird. Nach einigen Irrfahrten schallt es schließlich vom Ausguck: Land in Sicht!
Nun folgt die eigentliche Kolonisierung. Zunächst muß sich der Spieler nach einem geeigneten Gelände für die Gründung seiner ersten Kolonie umsehen. Das Schiff kann nun entweder zum Auskundschaften der Küsten benutzt oder in den Heimathafen zur Aufnahme neuer Immigranten geschickt werden. Sobald man ein schönes Fleckchen gefunden hat, wird die erste Kolonie geformt. Den Mitgliedern der Gruppe werden anschließend bestimmte Aufgaben zugeteilt. Das ökonomische Modell von Colonization hängt in erster Linie von diesen Berufsgruppen ab. Es gibt Scouts, die die Gegend erforschen, Zimmerleute, Priester, Trapper, Weber usw. Diese Einheiten können einzeln kontrolliert werden und tragen wesentlich zum Gedeihen der Kolonie bei. So weit so gut!

Bleichgesicht go home

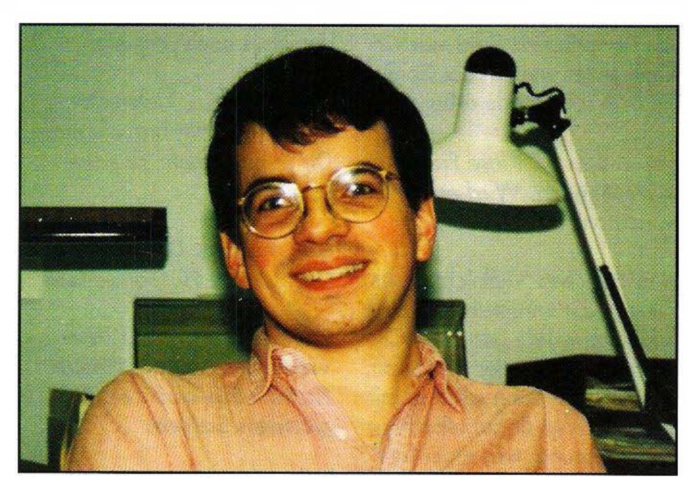
Obwohl nach Ansicht vieler Amerikaner das Land schon immer ihnen gehörte, belehrt uns die Geschichte eines Besseren. Die amerikanischen Ureinwohner, die Indianer, Azteken, Inkas etc., wurden schlicht und einfach ihres Landes beraubt und in späteren Jahrhunderten systematisch ausgerottet. Dieser Aspekt wurde natürlich auch in Colonization berücksichtigt. Dankenswerterweise hat der Spieler hier mehrere Alternativen. Nach der ersten Begegnung mit den Indianern muß man sich entweder für ein friedliches Zusammenleben oder einen militärischen Konflikt entscheiden. Obwohl die Indianer von dieser Zwangsenteignung nicht gerade begeistert sind, sind sie zu Beginn des Spiels bereit, mit den Neuankömmlingen Handel zu treiben. Solange man also nicht in ihre Jagdgründe eindringt, greifen sie daher auch nicht an. Mit jeder neugegründeten Kolonie engt man jedoch den Lebensraum der Indianer ein. Daher werden Konflikte mit fortschreitender Spieldauer unvermeidlich.

God Shave the King

Als ob es nicht genug wäre, sich mit den Indianern plagen zu müssen, kommt nun plötzlich der König daher und verlangt Steuern und sonstige Abgaben. Zunächst bleibt einem auch nichts anderes übrig, als diese zu leisten. Sobald wir mehrere Kolonien mit



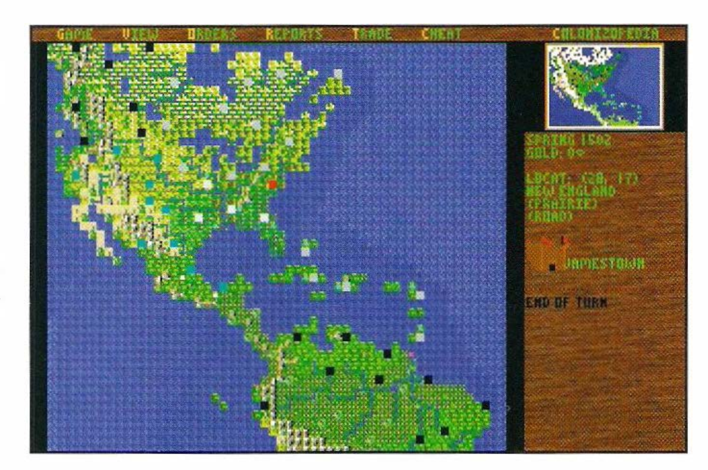
Die Ähnlichkeiten mit Civilization sind nicht von der Hand zu weisen.



Zusammen mit Sid Meier entwickelt Brian Reynolds den kommenden Hit Colonization.

hohen Einwohnerzahlen haben, formen wir daher eine Armee mit dem Ziel, für die Unabhängigkeit von unserem einstigen Heimatland zu kämpfen. Dies ist auch gleichzeitig das Ziel des Spiels. Es endet mit dem Erreichen der Unabhängigkeit und der Gründung eines eigenständigen Staates, ein Zustand, der bis spätestens 1800 erreicht werden muß. Es lebe die Freiheit! Colonization ist Civilization in vielen Bereichen sehr ähnlich. Die Pioniere übernehmen im Prinzip die Aufgabe der Siedler, d. h. sie bauen Straßen, fällen Bäume und bestellen Felder. Zimmerleute konstruieren Gebäude, Trapper halten die Handelsbeziehungen zwischen Kolonien und den Indianern aufrecht, Priester sorgen dafür, daß Moral und Religion erhalten bleiben.

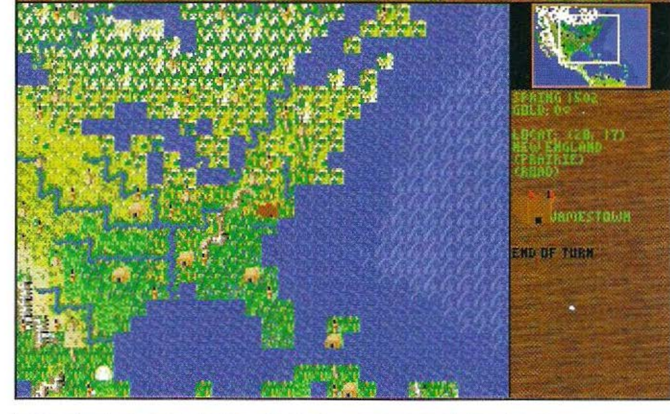
Außerdem werden neue Werkzeuge und Technologien entwickelt, Soldaten ausgebildet und Audienzen mit dem König geführt. Um die Wiederspielbarkeit zu gewährleisten, steht auch ein Landschaftsgenerator zur Verfügung, der immer wieder neues Terrain aufbaut und die Bodenschätze unterschiedlich plaziert.
Dennoch fließen genug neue Aspekte in das Spiel mit ein, um es selbst für alte Civilization-Haudegen zu einem neuen Spielerlebnis zu machen. So dehnt sich zum Beispiel das Gebiet der Kolonie um mehrere nutzbare Rechtecke aus, nachdem ein Rathaus gebaut oder eine Kolonialversammlung gegründet wurde. Die geförderten Rohstoffe können ebenfalls in mehrfacher Hinsicht genutzt werden. Um



höhere Einkünfte zu erzielen, kann Baumwolle zu Tuch, Felle zu Kleidung, Rohzucker in weißen Zucker oder Tabak zu Zigarren verarbeitet werden. Die politischen und sozialen Aspekte der drei Jahrhunderte wurden ebenfalls berücksichtigt. So ist z. B. in Zeiten religiöser und politischer Verfolgung die Zahl der Auswanderungswilligen wesentlich höher, wodurch die Zahl der neuen Einwanderer erheblich ansteigt.

Spielend lernen

Colonization läßt das Herz eines jeden Civilization-Fans höher schlagen. Ebenso wie sein Vorgänger ist es ein zwar komplexes, aber leicht zu erlernendes Spiel. Alle Befehle werden über Pull-Down-Menüs aufgerufen. Die Lernkurve steigt langsam, aber stetig nach oben an, man lernt spielerisch, ohne dabei belehrt zu werden. Alle Aktionen sind sinnvoll und realitätsnah, d.h. man braucht sie eigentlich nicht zu erlernen, da man sie zum größten Teil bereits kennt.
Colonization hat das Zeug zu einem Hit. In diesem frühen Preview kann ich mir aus offensichtlichen Gründen noch kein endgültiges Urteil bilden. Eine endgültige Version wird mir in ca. 3 Monaten zum Testen vorliegen. Die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Eroberungsspiel scheint jedoch in einem gut gelungenen Ganzen kombiniert worden zu sein. Colonization ist ein perfektes Beispiel dafür, was ein Computerspiel sein sollte. Vor einem historischen Hintergrund wird durch Planung, Taktik und strategisches Geschick ein befriedigendes Spielerlebnis vermittelt. Graue Zellen statt Muskelschmalz. Ich bin es so langsam leid, daß die Massenmedien durch Sensationsjounalismus ohne qualifizierte Grundlagen unser Hobby permanent durch den Dreck ziehen. Falls einer dieser Autoren über genügend Überblick verfügt, könnte er vielleicht mal über die positiven Aspekte schreiben, die in Spielen wie diesem vermittelt werden.



Colonization tritt mit großen Schritten in die Fußstapfen von...



... Civilization - durchschnittliche Grafiken und überragendes Gameplay.

MICRO PROSE

1942 - The Pacific Air War

Wer heutzutage einen Flugkampfsimulator auf den Markt bringt, muß sich schon etwas ganz Besonderes einfallen lassen, um erfolgreich zu sein. Insbesondere bei Simulatoren in der Zeit des Zweiten Weltkrieges gibt es mit Aces over Europe und Secret Weapons of the Luftwaffe zwei echte Referenzspiele. Hat MicroProse mit 1942 - The Pacific Air War überhaupt eine Chance auf Erfolg? Worauf Sie sich verlassen können!

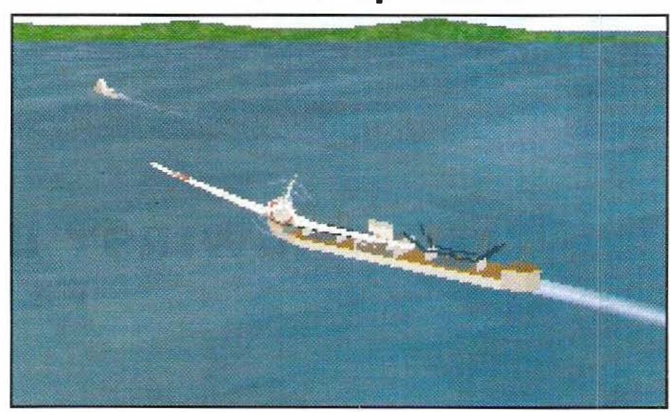
Moderner Luftkampf besteht nicht aus verwegenen Duellen zwischen zwei Ace-Piloten, sondern aus drei hauptsächlichen Bestandteilen: Vermeiden des Feindradars, Lokalisieren feindlicher Flugobjekte und Raketenbeschuß derselben aus sicherer Entfernung. Jetsimulationen wie Falcon 3.0 reflektieren diese Art der taktischen Kriegsführung ausgezeichnet. Bei Weltkrieg II-Simulatoren sieht es in der Regel so aus, daß der Spieler sich durch eine Reihe voneinander unabhängiger Missionen kämpft, zwischen denen jedoch kein dynamischer Zusammenhang besteht. Man fliegt Aufklärungsmissionen oder Bombereskorten, erledigt seinen Job und fliegt nach Hause. Ein optimaler Flugsimulator sollte daher dem Spieler die Möglichkeit geben, die gesamte Kampfstrategie von Anfang bis Ende flexibel zu planen. Genau das versucht MicroProse mit 1942 zu erreichen.

Innovation Nr. 1: Bitte umsteigen

In herkömmlichen Simulationen dieser Art ist der Pilot auf ein Flugzeug beschränkt. Je nach Art der Mission stehen ihm in Staffelflügen mehrere Kameraden, sogenannte Wingmen, zur Verfügung. Das Verhalten der Wingmen wird natürlich von der AI-Routine (Articial oder künstliche Intelligenz) des

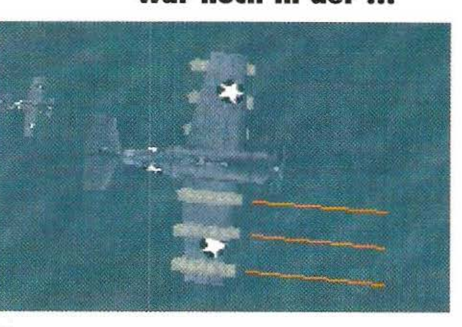


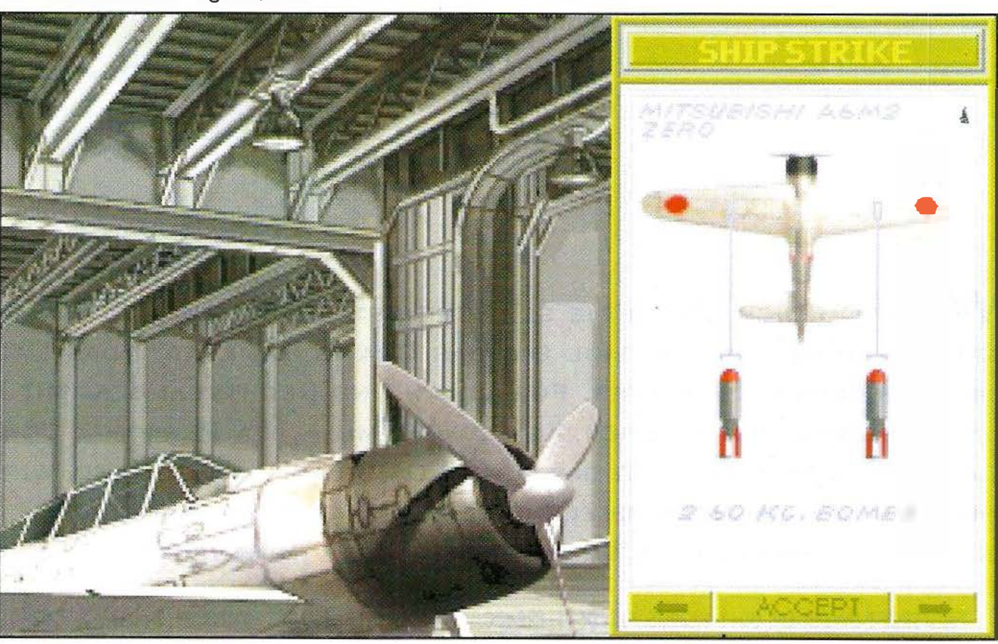
Pacific Air War kann wie viele Konkurrenten auch mit dem Virtual Cockpit aufwarten.



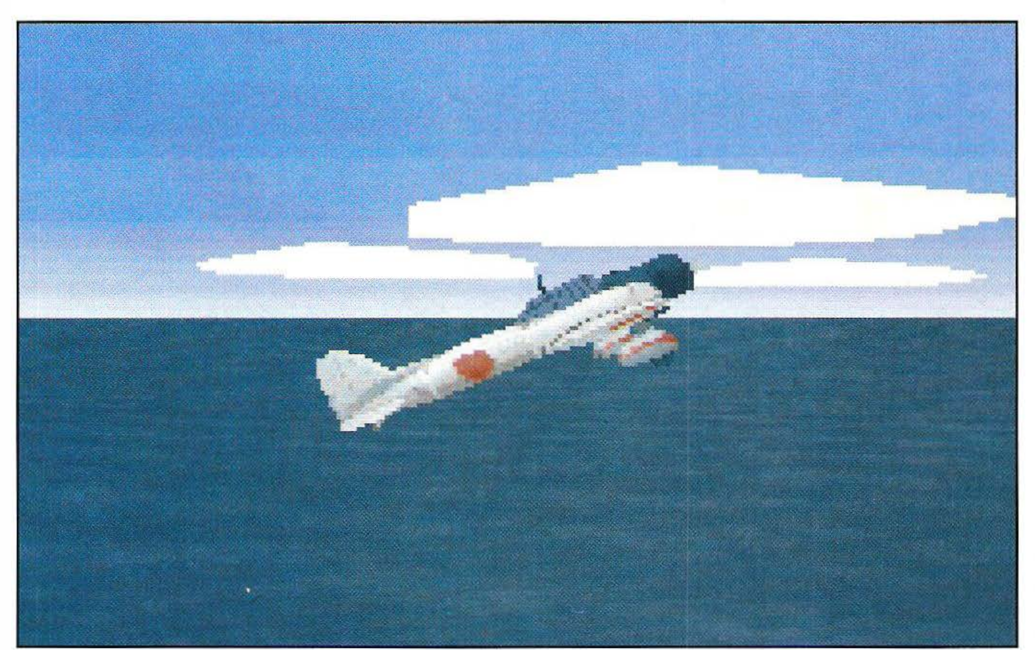


In der letzten Sekunde traf 1942 - Pacific Air War noch in der ...





... Redaktion ein. Einen ausführlichen Test lesen Sie deshalb nicht in der nächsten Ausgabe, sondern schon am Ende dieses Heftes.



Auf zu neuen Höhen: MicroProse ist wieder stark im Kommen.

Aktionen ein. Die hierfür erforderlichen Grafikdetails und die AI-Routinen nehmen den Rechner derart in Beschlag, daß die Flugzeuge förmlich über den Bildschirm zu kriechen scheinen. Nicht so in 1942. In einigen der Missionen sind bis zu zehn Flugzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm in koordinierte (!) Kampfhandlungen verwickelt, ohne das Programm in den "Schneckenmodus" zu schicken. Bemerkenswert in solchen Situationen sind die hervorragenden AI-Routinen. So kann es vorkommen, daß ein komplettes feindliches Geschwader ausbricht und Angriff- und Verteidigungsstrategien neu koordiniert. Eine derart gut funktionierende AI ist eine wesentliche Bereicherung für dieses Genre, da man ständig auf der Hut vor "intelligenten" Gegnern sein muß, die auch schon mal alles stehen und liegen lassen, um ihrem in Bedrängnis geratenen Kumpel auszuhelfen.

Programms bestimmt; daher sind sie unberechenbar. Dies kann zu echter Frustration führen, da der Pilot sich bei seinen Entscheidungen nicht auf intelligentes Eingreifen seiner Staffelkameraden verlassen kann. In 1942 ist es jedoch möglich, alle Flugzeuge in der Staffel zu fliegen. Der Pilot kann jederzeit von einem Flugzeug ins andere wechseln und somit die entsprechenden Wingmen-Taktiken selbst durchführen. Falls das momentan geflogene Flugzeug abstürzt, wechselt man einfach in ein anderes über und setzt den Kampf fort. Sollte man während einer Bombereskorte Lust verspüren, die Bomben selbst abzuwerfen, wechselt man vom Begleitflugzeug in den Bomber über. Eine ausgezeichnete Idee, die den Spielspaß erhöht und die Missionen realistischer gestaltet.

Innovation Nr.2: Virtuelles Cockpit

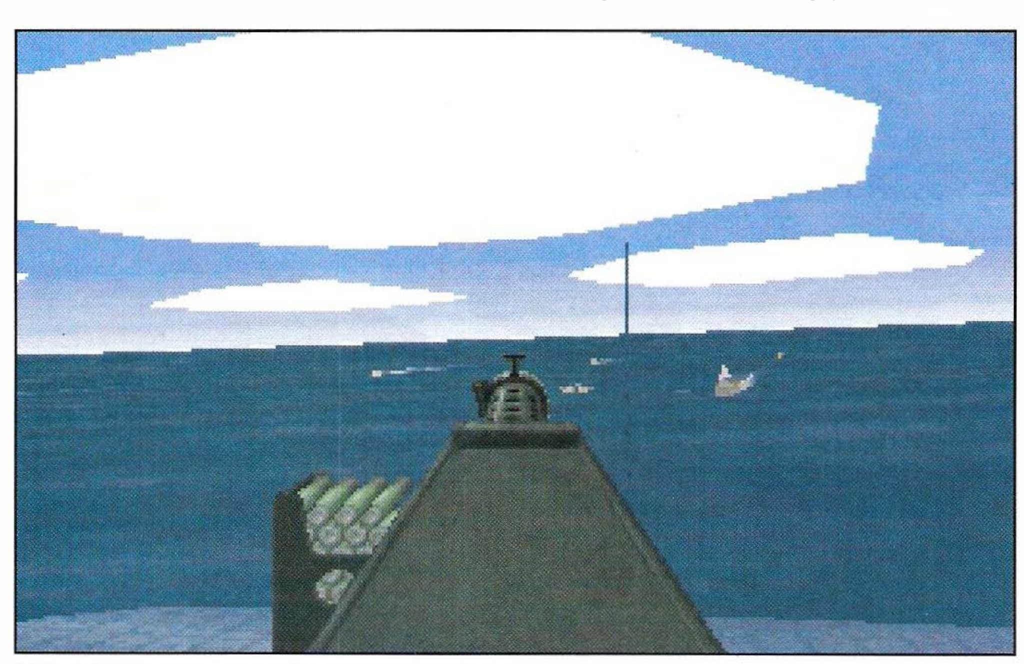
Ein weiterer Schwachpunkt anderer Simulatoren besteht in der mangelnden Sicht. Um die Umgebung um das Flugzeug herum auszukundschaften, muß man in der Regel auf die Pfeiltasten zurückgreifen, die dann verschiedene starre Blickwinkel zu den Seiten oder nach hinten erlauben. Bei diesen Seitenansichten wird leider immer eine unglückliche grafische Repräsentation gewählt, bei der sich der Spieler plötzlich außerhalb des Cockpits zu befinden scheint. Dies ist umständlich und unrealistisch. Mit dem Virtual Cockpit in 1942 kann der Spieler einen frei fließenden 360 Grad-Rundblick durch Bewegen der Maus erreichen (natürlich begrenzt durch die Rückwand), ohne das Cockpit "verlassen" zu müssen und ohne die Sicht auf die Überkopfanzeige und Instrumente zu verlieren. Diese Technologie wird sich insbesondere in Verbindung mit den bald auf den Markt kommenden Virtual Reality-Helmen bewähren. Mittels Tracking kann diese Ansicht durch einfache, natürliche Kopfbewegungen erzielt werden.

Innovation Nr.3: Stoßverkehr

Sobald drei oder vier Flugzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind, stellt sich der erfahrene Flugi-Fan automatisch auf stark verlangsamte

Innovation Nr.4: Planmäßiges Vorgehen

Der Spieler/Pilot hat in 1942 jederzeit die totale Kontrolle über alle taktischen Aspekte. Sämtliche Missionen können im Kommandoraum bis ins Detail vorausgeplant werden. So



Mit 1942 - Pacific Air War hat MicroProse nach F-14 Fleet Defender noch ein heißes Eisen im Feuer.



Alles auf einem Blick: die Armaturen.

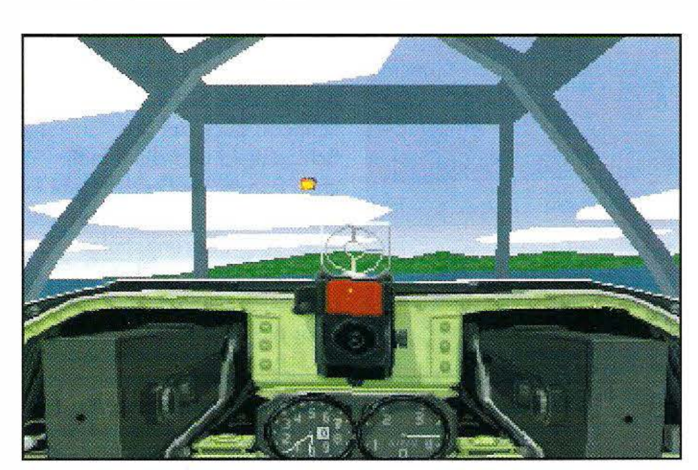
können Kurs und Fluggeschwindigkeit der einzelnen Staffeln festgelegt oder die abzusuchenden Gebiete bzw. spezifische Angriffsziele bestimmt werden. All dies geschieht in Echtzeit, wobei längere Warteperioden durch Zeitraffer verkürzt werden können. 1942 funktioniert sowohl als taktische Kriegssimulation als auch als klassischer Flugsimulator. Von der Qualität der festgelegten Taktik kann man sich dann als Pilot unmittelbar überzeugen.

Es kommt noch besser

Die Grafiken in 1942 sind allererste Qualität. Wenn sämtliche Optionen genutzt werden, sollte man jedoch schon über einen 486/66 verfügen, ansonsten empfiehlt es sich, die Optionen und Grafikdetails zu verringern. Himmel, Wasser und Land sind erstaunlich detailliert dargestellt und übertreffen selbst den bisherigen Trendsetter Strike Commander. So realistisch ist dieses Programm, daß man hinter tieffliegenden Objekten Wasserfontänen aufspritzen sieht. Der Sound läßt ebenfalls keine Wünsche offen. Auch hier wurde größter Wert auf Realität gelegt. So verändert sich beispielsweise das Motorengeräusch eines Bombers, nachdem dieser seine Ladung abgeworfen hat.

Das ist bei weitem noch nicht alles. Ein Mission-Builder, ein Film- und Editiersystem, über 400 verschiedene Missionen, die Fähigkeit, Wetter und Zeit zu kontrollieren und ein Kartensystem stehen ebenfalls zur Verfügung.

Herausragend ist jedoch, daß MicroProse mit 1942 - The Pacific Air War das absolut beste und realistischste Programm seiner Art geschaffen hat. Alle anderen Anbieter werden sich in Zukunft an diesem Produkt orientieren müssen. Hut und Helm ab vor den Programmierern!



Keine Spur von automatischer Zielerfassung. Vor 50 Jahren ging alles noch manuell.

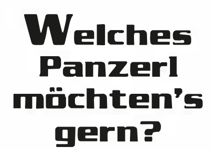
MICRO PROSE

Pack den Tiger in den Tank

Across the Rhine, der neueste Panzerschlachten-Simulator von MicroProse, versetzt den Spieler zurück in den Zweiten Weltkrieg, genauer gesagt in die Tage der alliierten Invasion in der Normandie. Das Spiel konzentriert sich auf Panzerschlachten an der Westfront, die unmittelbar nach der Invasion im Juni 1944 ausbrachen und Mitte 1945 mit der Niederlage des Deutschen Reiches endeten. Across the Rhine ist bereits das zweite Spiel dieser Art, das von MicroProse veröffentlicht wird. Viele Leser werden sich sicherlich noch gut an M1 Tank Platoon erinnern können.

Diese beiden Spiele kann man jedoch nicht miteinander vergleichen. M1 Tank Platoon ist nach heutigen Maßstäben veraltet, während sich Across the Rhine allerneuester grafischer Finessen und AI-Technologien bedient.

Across the Rhine folgt der Geschichte von drei amerikanischen und zwei deutschen Panzerdivisionen. Die Amerikaner, unter dem Befehl von General George S. Patton, werden durch die 4., 7. und 10. Armored Division vertreten, während auf deutscher Seite die 11. und 116. Panzer-Division kämpfen. Bei der Recherche für dieses Spiel wurden ehemalige Mitglieder dieser Divisionen als Berater hinzugezogen. Natürlich kann der Spieler entweder auf deutscher oder amerikanischer Seite kämpfen. Am historischen Ausgang des 2. Weltkriegs ändert sich jedoch auch dann nichts, wenn Sie eigenhändig die komplette Invasion vereiteln. Das Spiel konzentriert sich auf das Individuum und dessen Verdienste und taktisches Geschick. Im Sommer 1945 ist auf jeden Fall Schluß.



Mehrere Panzermodelle stehen zur Verfügung. Auf amerikanischer Seite finden wir mehrere Varianten des bewährten M4 Sherman Tank mit unterschiedlichen Projektilen sowie den M36 Jackson, M18 Hellcat, M5 Stewart und den M10 Tank Destroyer (Panzerzerstörer). Die Wehrmacht bevorzugte den Mark IV und die "Dschungelkatzen" Mark V Panther und Mark VIA Tiger sowie dessen Sondermodell, den VIB 182 Königstiger. Weitere Modelle sind noch in Planung, darunter die Panzerzerstörer Jagdpanther und Jagdtiger. Die Kampfhandlungen sind simpel. Der Spieler befindet sich im Inneren des Fahrzeugs, dessen Instrumentierung spärlich und daher leicht zu erlernen ist. Eine Sichtluke ermöglicht den Blick auf das Schlachtfeld und die feindlichen Panzer. Außerdem gibt es noch eine Vogelperspektive mit zwei Vergrößerungsstufen. Es versteht sich von selbst, daß man auch einen Schlachtfeldeditor nicht vergessen hat. Die-

Für den deutschen Markt wird Across the Rhine noch stark entschärft.



Panzersimulationen kann man bislang an einer Hand abzählen, jetzt kommt ATR dazu.

ser verfügt über die Option "Intelligenter Gegner", mit der man die Kräfteverhältnisse frei einstellen kann.
Weitere Schlachtenszenarien des Zweiten Weltkrieges sind in Planung. Hier wird es reichlich Gelegenheit geben, die Generäle von Guderain über Zhukov bis hin zu Montgomery und Rommel digital zu emulieren.
Zum Schluß sei gesagt, daß man sich nach langem Überlegen entschlossen hat, die Waffen-SS-Divisionen nicht zu berücksichtigen. Dies geschah nach Angaben der Designer, um "niemandem zu nahe zu treten". Dieser Schritt wird bei den Fans sicherlich unterschiedliche Reaktionen hervorrufen. Sollte man bei einer Simulation absoluten Wert auf historische Genauigkeit legen oder aus Respekt vor den Opfern des Krieges und deren Hinterbliebenen eine moralische Grenzlinie ziehen?
Dies ändert nichts daran, daß Across the Rhine eine gut durchdachte, detaillierte und grafisch aufwendige Simulation ist, die den Freunden dieses Genres sicher sehr zusagen wird.



Die digitalisierten und anschließend nachbearbeiteten Grafiken machen einen guten Eindruck.



MICRO PROSE

Das etwas andere Masters Turnier

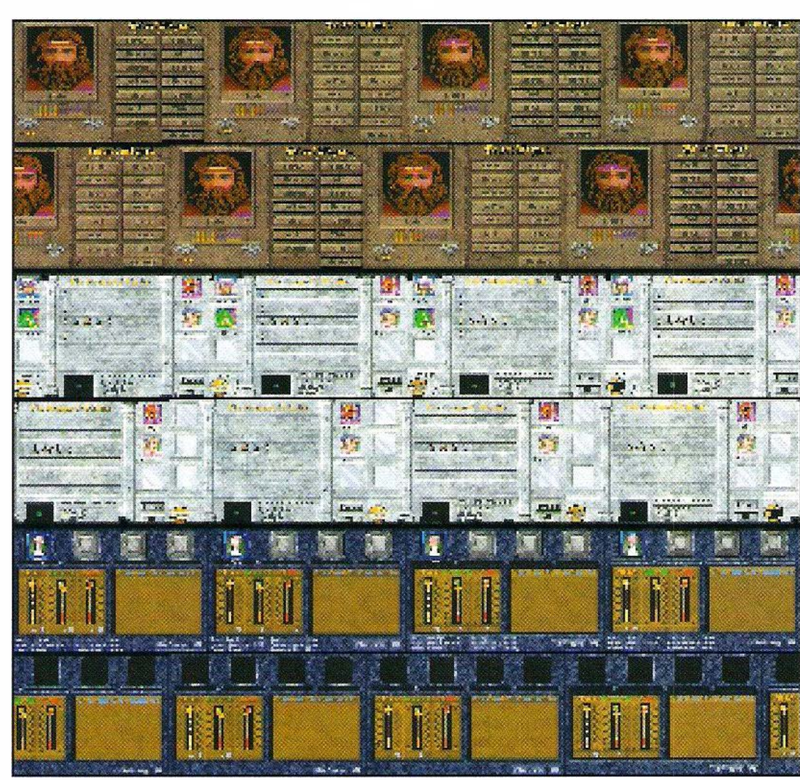
Mit Master of Magic ist nach Master of Orion das zweite Programm in der neuen "Master of.."-Produktreihe. Ansonsten hat Master of Magic jedoch mit dem ersten Teil dieser Serie nicht allzuviel gemeinsam. Es handelt sich um eine Mischung aus Rollenspiel und Wirtschaftssimulation, mit Elementen aus Civilization, Sim City und AD&D.

Der Zauberlehrling

Zur magischen Meisterschaft ist es ein langer Weg, und so finden wir uns zu Beginn des Spieles als bescheidener Zauberlehrling wieder, ausgerüstet mit einem eher spärlichen Arsenal schwachbrüstiger Zauberformeln. Das wird sich jedoch schnell ändern. Zunächst gilt es, die Gegend zu erforschen. Zu diesem Zweck schieben wir in bewährter Civ-Manier unser Spieler-Icon über die noch jungfräuliche Karte, um diese Stück für Stück zu erforschen. Auf diese Weise macht man schnell Bekanntschaft mit den Bewohnern, von denen einige sich für unsere Zwecke eignen. Gegen entsprechende Vergütung sind diese auch gerne bereit, in unsere Dienste zu treten. Zu Beginn sind unsere Helden etwa so nützlich wie ein Einbeiniger in einem Wettrennen. Mit fortschreitender Spieldauer erhöht sich jedoch der Kompetenzlevel und ihr Nützlichkeitsfaktor. Die Konkurrenz pennt natürlich auch nicht und Gebietskonflikte braucht man nicht lange zu suchen. Kampfhandlungen werden auf die bewährte "Ich-schieb-mein-Icon-in-Dein-Icon"-Methode abgewickelt.

We Build this City

Städtebau ist ein wichtiger Aspekt des Spiels. Kleine Dörfer werden einfach zwangsenteignet und dem so wachsenden Königreich eingemeindet. Die Dörfer werden ausgebaut und wachsen schnell zu gewinnbringenden Metropolen heran. Dorfbewohner können zu Siedlern ausgebildet werden, die dann ihrerseits neue Städte gründen. In den Städten können Getreidesilos, Tempel, Kasernen, Märkte, Banken usw. gebaut werden. Die Verteidigung erfolgt über eine Mischung aus Armeen und Zauberformeln. Mit Hilfe dieser Formeln können z. B. heranrückende feindliche Heere frühzeitig entdeckt oder die Bewohner in fanatischen Kampfmaschinen verwandelt werden.



Master of Magic befindet sich in einer sehr frühen Phase - mehr Grafiken gibt es noch nicht.

2. Stock, bitte!

Master of Magic verfügt über eine originelle Funktion: das Astraltor. Über dieses Tor gelangt unser angehender Wizard auf eine zweite, höhergelegene Spielebene. Somit kann simultan auf zwei Spielfeldern gespielt werden. Wem es als erstem gelingt, die Zauberformel zum Besteigen der zweiten Ebene zu finden, verschafft sich natürlich einen riesigen Vorteil, da man dort ungestört die Bodenschätze abbauen und neue Städte gründen kann. Oder stellen Sie sich die Überraschung Ihres Gegners vor, wenn Sie sich plötzlich via Astraltor mitten in seinem Gebiet befinden, während er so viel Mühe in die Befestigung seiner Grenzen investiert hat.

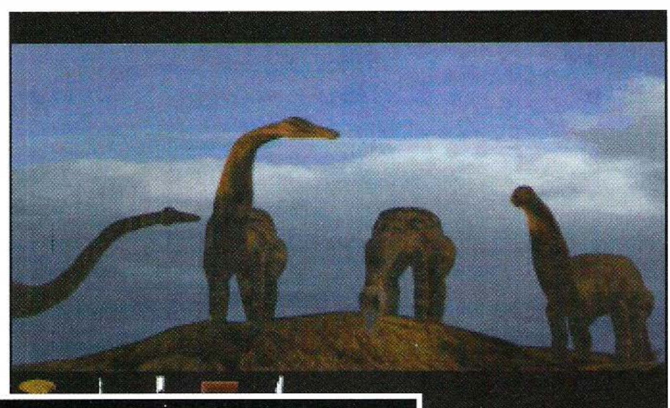
Die zahlreich vorhandenen Optionen sorgen für anhaltenden Spielspaß. Das Gebiet verändert sich von Spiel zu Spiel und die magischen Fähigkeiten des Wizards können eigenen Wünschen entsprechend eingestellt werden. Master of Magic wird keine Probleme haben, sowohl Rollenspieler als auch Simulationsfans für sich zu gewinnen.

Die getestete Version war etwa zur Hälfte fertig und machte bereits in diesem frühen Stadium einen sehr guten Eindruck. Mit der Veröffentlichung ist im Herbst/Winter dieses Jahres zu rechnen.

Lost Eden und Creature Shock

Virgin goes CD-ROM

Vorbei sind die Zeiten, in denen die Hersteller mit einem lieblosen CD-ROM-Spiel die schnelle Mark machen konnten. Der Verbraucher läßt sich nicht mehr durch gewaltige Grafikorgien blenden, er verlangt auch wieder nach einem anständigen Spielprinzip und einer faszinierenden Story.



Lost Eden spielt in einer längst vergangenen Zeit, der Steinzeit. Mit den pflanzenfressenden Dinosauriern haben die ersten Menschen überhaupt keine Probleme, sondern leben sogar in harmonischem Einklang mit ihnen. Gefährlich sind jedoch schreckliche Fleichfresser wie der Tyrannosaurus Rex, die selbst größere Dörfer zum Frühstück verspeisen. Sie spielen in dieser Mischung aus Abenteuer- und Strategiespiel den jungen Neandertaler Adam, der nach einem Weg sucht, die aufreibenden Kämpfe mit den wilden Dinosauriern endlich zu beenden. Die Lösung scheint in der Errichtung riesiger Verteidigungswälle zu liegen, doch muß erst einmal ein Weg gefunden werden, diese Idee in die Tat umzusetzen. Schließlich waren Lastwagen und Kran für die damalige Bevölkerung noch Fremdwörter. Lost Eden wird vom französischen Programmierteam Cryo entwickelt, das bereits mit KGB und der CD-Version von Dune die ersten Erfolge verzeichnen konnte. Erscheinen wird Lost Eden ausschließlich für CD-ROM, eine Diskettenversion ist momentan nicht geplant.

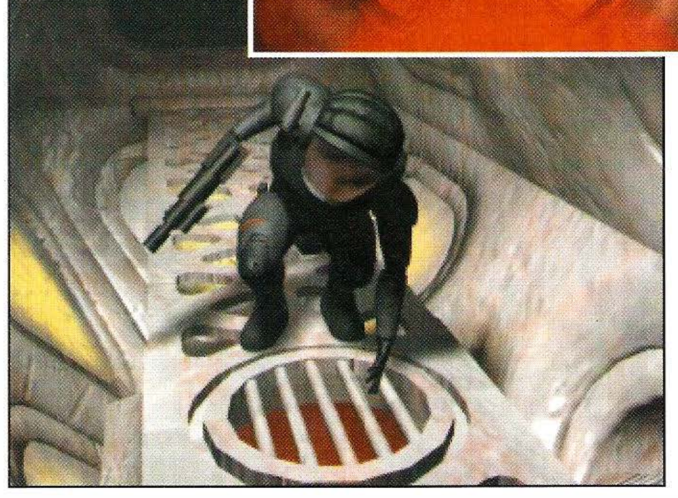
Creature Shock

Creature Shock versetzt Sie in das Jahr 2023. Die Bevölkerungsentwicklung hat beängstigende Ausmaße angenommen und dementsprechend verheerend sind die Zustände auf unserem blauen Planeten. Hungersnöte, Seuchen und Umweltzerstörung prägen das Bild dieser Tage. Die SS Amazon, ein Überlebensraumschiff, macht sich nun auf die Suche nach einem besiedelbaren Planeten, der annähernd die gleichen Verhältnisse wie die Erde bietet. Die Mission verspricht, ein Erfolg zu werden, doch als das Raumschiff den hinteren Mond des Saturn passieren will, verschwindet es plötzlich von den Überwachungsschirmen der Bodenstation. Schnell wird ein Suchtrupp organisiert, der feststellen soll, was mit der Amazon passiert ist. Stecken etwa feindselige Außerirdische hinter dem mysteriösen Verschwinden? Das herauszufinden, ist nun Ihre Aufgabe. Creature Shock soll ein actiongeladenes Shoot `em Up werden. Die Screenshots sehen phantastisch aus, obwohl sie noch nichts über das eigentliche Spiel und die Animation verraten. Die Info, daß die gesamten 600 MB genutzt werden und über eine Stunde Full-Motion-Video enthalten ist, läßt jedoch schon auf einiges hoffen.

Oliver Menne ■







Ultima VIII - Pagan

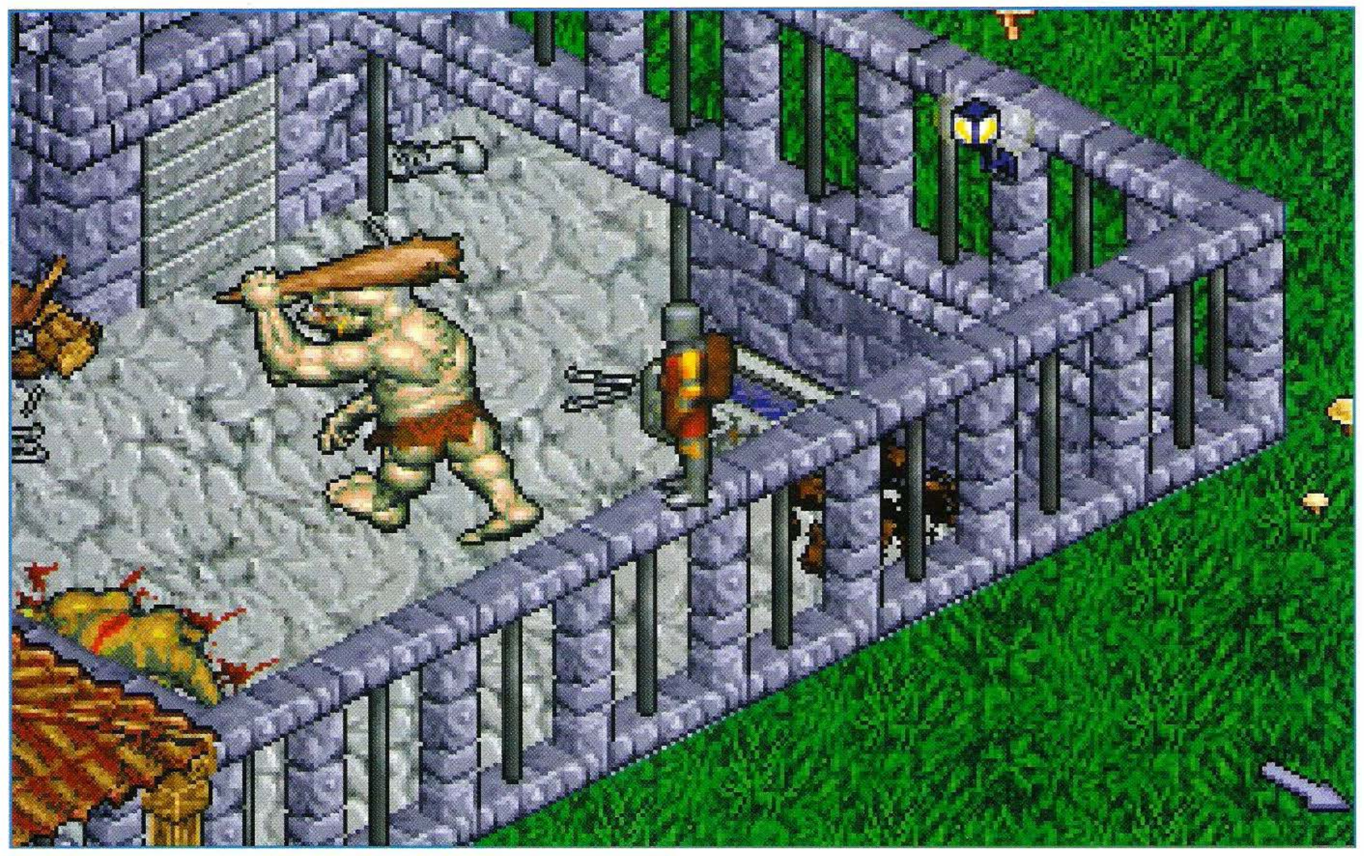
Wie Phönix aus der Asche





Ultima war in den vergangenen Jahren stets zukunftsweisend oder wenn man es mit einem beliebten Modewort ausdrücken möchte: State of the Art. Mit Ultima VII - Serpent Isle sahen viele die Serie schon den Bach heruntergehen, denn nennenswerte Veränderungen zu Black Gate gab es eigentlich nicht zu verzeichnen. Daß solche Behauptungen als geradezu lächerliche Unkenrufe beurteilt werden müssen, wird jedem Kritiker spätestens dann klar, wenn er den achten Teil der Mammut-Serie gesehen und auch angespielt hat.

Einen Vorwurf muß sich Origin immer wieder gefallen lassen: "Origin programmiert nur für extrem leistungsfähige und schnelle Rechner!" Da macht auch Ultima VIII keine Ausnahme: unter einem 486er spielt sich überhaupt nichts ab, wobei ein DX2/66 eigentlich schon ein Muß ist. Trotzdem darf man nicht vergessen, daß Origin zumindest die Möglichkeit einräumt, Ultima VIII auch auf einem 386er zu spielen. Allerdings gleicht das schon eher einer Geduldsprobe. Zu den harten Rechneranforderungen kommen noch satte 35 MB freier Festplattenspeicher und 4 MB RAM. Wer sich seit längerem für dieses Spiel interessiert, ist sich dessen aber bestimmt bewußt und dementsprechend vorbereitet. Alle anderen kann man eigentlich nur bemitleiden, denn es entgeht ihnen wirklich ein Spiel, das Zeichen setzt für die gesamte Softwareindustrie.
Das Spiel beginnt, wie Ultima VII - Serpent Isle geendet hat. Der Guardian hält den Avatar in seiner Hand und überlegt, was er mit ihm denn anstellen kann, um ihn endgültig aus der Welt zu schaffen. Simpler Mord kommt für den Guardian natürlich nicht in Frage, das wäre zu gewöhnlich, zu langweilig. Nein, er möchte den Vertreter aller Tugenden und Helden von Britannia demütigen, seinen Stolz



Der Troll-Käfig von Tenebrae: Nur wer seines Lebens müde ist, wagt den Sprung in die Tiefe, denn der Avatar bricht sich allein schon beim Aufprall das Genick. Vielleicht hilft ein Seil...?



Mit der drallen Maid ist nicht gut Kirschenessen. Mit ihrer scharfen Axt macht der Spieler bereits zu Spielbeginn Bekanntschaft.

brechen. Aus diesem Grund wirft der Guardian den besiegten Helden in ein Land, das vollkommen unter seiner Fuchtel steht und in dem der Begriff Avatar ein unbekanntes Fremdwort für die Bevölkerung ist. Der Name? Pagan!
Nach der etwas unsanften Landung im tiefen Meer, das Pagan umgibt, wird man von einem Fischer namens Devon gerettet und über die groben Verhältnisse aufgeklärt. Vier Titanen, einer für jedes Element, beherrschen maßgeblich das Geschehen auf Pagan. Jeder besitzt einige Anhänger, die sich gegenseitig bis auf den Tod hassen und verabscheuen. Die Titanen treten mit dem gewöhnlichen Volk natürlich nicht direkt in Kontakt, sondern nur über auserwählte Gefolgsleute, die gleichzeitig magische Fähigkeiten bekommen. Über allen wacht natürlich die schützende Hand des Guardian, der jeden Schritt des Avatars genau verfolgt...
Das alles aber nur als kurze Vorabinformation, schließlich möchten wir Ihnen nicht den Spielspaß verderben. Nur eines noch: Da im Handbuch absolut kein Wort über die Story verloren wird, muß sich der Spieler alles selbst erarbeiten und anschließend Zusammenhänge herstellen. Keine schlechte Idee, schließlich brennen im interessierten Ultima-Fan schier unendlich viele Fragen. Was ist mit Iolo und Shamino geschehen? Wird es

Interaktivität bei Ultima VIII

Der Kampfmodus wurde, wie schon erwähnt, gewaltig überarbeitet. Der Avatar kann mit einer Waffe zuschlagen, mit den Beinen um sich treten oder einfach eine Verteidigungsposition einnehmen. Zum Glück wurden die Kämpfe so einfach gehalten, daß wirklich jeder nach kurzer Trainingsphase über diese Hürde hinwegkommt.









Nicht nur gute Reaktionen, sondern auch Hirnschmalz ist gefordert: Bei diesem Rätsel gilt es, die Schalter richtig umzulegen.

je ein Wiedersehen geben? Auch auf diese Fragen gibt es in Pagan selbstverständlich Antworten...

Quo vadis, Avatar?

Ganz klar, Ultima VIII kann auf keinen Fall mit seinen Vorgängern verglichen werden. Der Spielablauf ist sehr viel interaktiver geworden, denn nun ist es zum Beispiel möglich, auf Vorsprünge zu klettern, über Abgründe zu springen und - das ist wohl das Wichtigste - aktiv in den Kampf einzugreifen. Mußte man sich bei Serpent Isle noch damit begnügen, einen Button zu drücken und den anschließenden Kampf quasi in der dritten Person zu beobachten, so muß man bei Pagan schon selbst Hand anlegen. Mit Doppelklick rechts wird der Kampfmodus aktiviert, der Avatar zieht sein Schwert. Jetzt gibt es drei Möglichkeiten: mit Mausklick links wird ein Schwertstreich ausgeführt, mit gehaltenem linken Mausknopf wird eine Verteidigungsposition eingenommen und mit Doppelklick rechts ein gewaltiger Fußtritt ausgeführt. Viele mögen jetzt denken, daß sich das alles nach einem Action-Adventure im Stil von Alone in the Dark 2 anhört, jedoch kann man das nicht ganz bestätigen. Alle Aktionen, die vom Spieler ausgeführt werden müssen, können so leicht erlernt werden, daß man sie später überhaupt nicht mehr missen möchte. Am Magiesystem hat sich nur wenig geändert. Der Avatar muß sich in dieser Welt mit den Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft auseinandersetzen, so daß auch die Zaubersprüche in diese vier Sektionen aufgeteilt wurden. Grafisch wurde natürlich weiter an der Umsetzung der Magie gefeilt, um das Spiel noch spektakulärer aussehen zu lassen. Ein ab-



Gut gerüstet: Wie Rüdiger Nehberg läuft der Avatar wahrlich nicht durchs Land.

Vom Regen in die Traufe








Einfach brillant, wie nahtlos die beiden Teile ineinander übergehen. Im Outro des siebten Teils beginnt die Szene, in der der Avatar vom Guardian gefangengehalten wird und im Intro der Fortsetzung erfährt man, was nun mit ihm geschieht. Das Ganze wirkt, als ob lediglich ein mehrmonatiger Werbeblock dazwischen gelegen hätte.

schließendes Wort zu diesem Thema: Ultima VIII befindet sich auf dem richtigen Weg. Interaktivität heißt das Stichwort unserer Zeit und Origin hat sich wunderbar auf diese Welle eingestellt, ohne auch nur einen Hauch der bislang faszinierenden Spieltiefe preiszugeben. Allein die erste Stadt Tenebrae ist so riesig, daß man satte sechs Stunden benötigt, um jedes Haus gesehen und mit jeder Person einen Satz gewechselt zu haben.

Frieden Ruhen Avatar

Im Vorfeld ist ja bereits angekündigt worden, daß es sich bei Ultima VIII um einen Worldwide Release handelt. Aus diesem Grund ist Pagan in Deutschland auch nur in deutscher Sprache erhältlich. Leider, muß man fast schon dazu sagen. Generell läßt sich an der Übersetzung von Rolf D. Busch nichts aussetzen, allerdings werden vielen die Haare zu Berge stehen, wenn sie Sätze wie "mein Urgroßvater war Klaus Störtebecker" oder "Det weeß ick nich!" lesen. Als normaler Rollenspieler möchte man das natürlich nicht zu Gesicht bekommen. Trotzdem: wer der englischen Sprache nicht mächtig ist, wird Origin natürlich mehr als dankbar sein und vor Entzücken an die Decke springen, daß auch das Speech Pack (der Guardian, die Titanen und drei andere Personen kommen zu Wort) in deutscher Sprache ausgeliefert wird.



Der greise Zauberer Mythram hilft Ihnen gerne weiter. Allerdings nur gegen bare Obsidian-Münzen, die gängige Währung auf Pagan. Tja - umsonst ist der Tod, und der lauert in Tenebrae hinter jedem Strauch. Sogar in Mythrams Haus sind diverse Fallen zu überwinden.



HighEnd

In puncto Grafik zeigt Ultima VIII eindrucksvoll, daß Rollenspiele die Entwicklung auf dem Softwaremarkt stark beeinflus-

Statement



Mir fehlen die Worte. Blickte ich anfangs noch ein wenig argwöhnisch in den Monitor, weil ich ohne meine alten Weggefährten Iolo, Dupre und Shamino in das Abenteuer gehen sollte, zerstreuten sich diese Bedenken schon nach wenigen Spielminuten und das alte Fieber hatte mich wieder gepackt. Die spielerischen Veränderungen in Richtung Interaktivität sind dem Spiel durchaus positiv anzurechnen, gibt das doch einer neuen Käuferschicht die Chance, auch in Ultima fündig zu werden und einen Einstieg zu riskieren. Bisher haben die zahlreichen Folgen viele abgeschreckt, sich in dieses Spiel zu vertiefen, Ultima VIII ist hingegen eine Art Neuanfang, ohne daß Grundsätzliches verändert worden wäre. Für Veteranen und Einsteiger also gleichermaßen empfehlenswert! Für Rollenspieler sogar ein absolutes Muß!

sen. Dieses Spiel setzt einen neuen Standard. Als Richard Garriott im Dezember vergangenen Jahres ankündigte, daß allein für den Avatar 1.500 Frames zur Verfügung stehen, hielten das viele für völlig übertrieben. Das Ergebnis sieht man jetzt. Der Avatar kann springen, rennen, schleichen, er prallt von massiven Gegenständen ab, wenn er mit voller Wucht dagegenläuft und im Kampfmodus entfaltet er erst seine ganzen Qualitäten. Es ist eine echte Augenweide, wenn der Avatar einen Gegner so richtig Mores lehrt. Man muß fast schon aufpassen, daß man nicht fasziniert die Maus links liegen läßt und das Gefecht verliert. Ein Manko konnte Origin dennoch nicht aus der Welt schaffen: das Scrolling. Zwar wurde gewaltig an der Geschwindigkeit gearbeitet, doch von "ruckelfrei" oder gar "butterweich" kann noch lange keine Rede sein. Schade, denn hätte man diesen Kritikpunkt noch beseitigt, wäre bestimmt eine Wertung von weit über 90% möglich gewesen. Die fabelhaften Soundeffekte und vor allem die musikalische Untermalung setzen ebenfalls neue Maßstäbe in diesem Genre. Jedes neue Gebiet hat eine eigene Melodie, die so ins Blut übergeht, daß man sie noch Stunden später munter vor sich hin summt. Mit einer General Midi-fähigen Karte, ist das Erlebnis natürlich umso eindrucksvoller: Man könnte fast annehmen, ein Orchester hätte sich im Tower- oder Desktop-Gehäuse versteckt.

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
486 er	SoundBlaster
HD 35 MB	Roland
MEM480 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Requires 486er (or better)

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Origin

RANKING

Rollenspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	94%	80%	94%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

F-14 Fleet Defender

Top Gun

Der Simulationsriese MicroProse meldet sich zurück. Nach einem Ausflug in die Welt der Adventures und Wirtschaftssimulationen erinnern sich die Spezialisten an vergangene Zeiten und bringen wieder einen waschechten Flugsimulator auf den Markt.

Seit Origins Strike Commander mit Überschallgeschwindigkeit die Herzen der PC-Piloten erobert hat, haben es alle Flugsimulationen schwer, sich am Markt zu etablieren. Ein Manko von Chris Roberts' Flug-Opus ist die fehlende Realitätsnähe. "Ernsthafte" Simulationsfans können deshalb nur wenig mit dem allseits gelobten Festplattenmonster anfangen. Trotzdem sorgte das Real-Space-Grafiksystem weltweit für eine beachtliche Fangemeinde. Lange Zeit konnte man denken, daß ohne aufwendiges Texturing und Gouraud-Shading kein Programm mehr in die Referenzklasse aufsteigen könnte. Doch zum Jahreswechsel bewies Digital Image Design mit seinem Tactical Fighter Experiment (TFX), daß auch die Polygon-Technologie noch einiges an Spielspaß zu bieten hat. Die rasend schnelle Grafik, in Ver-

Der Stolz der Navy

Die F-14 Tomcat wurde hauptsächlich als Langstrecken-Jäger für den Einsatz auf Flugzeugträgern konzipiert. Mit dem hochentwickelten Radarsystem kann der Waffenoffizier 24 Ziele aufschalten und sechs davon gleichzeitig angreifen. Neben dem 20mm Bord-MG kann die F-14 noch acht Luft-Luft-Raketen und sechs Luft-Boden-Raketen aufnehmen. Ihre größte Stärke sind aber die schwenkbaren Tragflächen, die enorme Geschwindigkeitsdifferenzen ermöglichen. So erreicht die Tomcat eine Maximalgeschwindigkeit von knapp 2,5 Mach, kann mit ausgeschwenkten Flügeln aber auch extrem langsam fliegen.



Scramble: der Dogfight-Modus

Der Scramble-Modus bringt Ihnen unbegrenzte Dogfight-Freuden. Denn hier können Sie angefangen bei Typ und Anzahl der Gegner bis hin zu Wetter und Uhrzeit alles so einstellen, wie Sie es haben wollen.



1 ENEMY ALT
Einstellung der gegnerischen Flughöhe.



2 OUR ALT
Einstellung Ihrer Flughöhe.



3 TIME
Hier stellen Sie die Uhrzeit Ihres Fluges ein.



4 SQUADRON
Bei dieser Option können Sie wählen, mit welcher Staffel Sie aufsteigen.



5 TYPE
Bestimmt die Art der gegnerischen Flugzeuge. Insgesamt stehen Ihnen über 20 verschiedene Modelle zur Auswahl.



6 POSITION
Bestimmt Ihre Position in der eigenen Staffel. Je nachdem, ob Sie offensiv oder defensiv agieren wollen.



7 FORMATION
Bestimmt die Flugformation, mit der sich Ihr Kampfverband dem Feind nähert.



8 WEATHER
Drei verschiedene Wetterlagen stehen Ihnen zu Auswahl.



9 SKILL
Sie fühlen sich dem normalen Dogfight noch nicht gewachsen? Kein Problem. Mit der Skill-Option können Sie entscheiden, wieviel Ihre Gegner auf dem Kasten haben.



10 NUMBER
Hier wählen Sie die Anzahl der Maschinen Ihrer Staffel, aber auch wieviele Feindmaschinen Sie antreffen.



bindung mit der großen Realitätsnähe und dem unbegrenzten Missionsangebot, machten auch dieses Spiel zum Verkaufsschlager.

Die perfekte Synthese

Was aber hat sich MicroProse einfallen lassen, um mit der übermächtig erscheinenden Konkurrenz Schritt halten zu können?
"Von allem nur das Beste." So könnten die Verantwortlichen des Fleet Defender Projektes gedacht haben. Denn die Grafik-Anleihen bei Strike Commander sind unübersehbar. Doch die Flugrealität und Missionsvielfalt erinnern mehr an TFX.
Die auffälligste Neuerung von F-14 Tomcat ist sicherlich das neue Grafiksystem. Zum ersten Mal bedient sich auch ein MPS-Simulator ausgiebig der Texturing und Gouraud-Shading-Technologien. Diese sorgen für flüssige und farbenprächtige Darstellungen und machen den Flug zu einem Erlebnis. Dazu kommt das typisch reale Flugverhalten, das die MicroProse-Simulation aus-



Die Grafik kann durchaus überzeugen, nur ist es über kurz oder lang etwas eintönig, über das Meer zu fliegen. Mehr Abwechslung bitte!



Die gegnerischen Flugzeuge im Einsatz



zeichnet. Egal ob Sie mit der Tastatur oder mit dem Joystick zu Werke gehen, schon nach kurzer Zeit beherrschen Sie die Steuerung Ihrer F-14 und können kleine und größere Ausflüge über die Wolken unternehmen.

Die Story

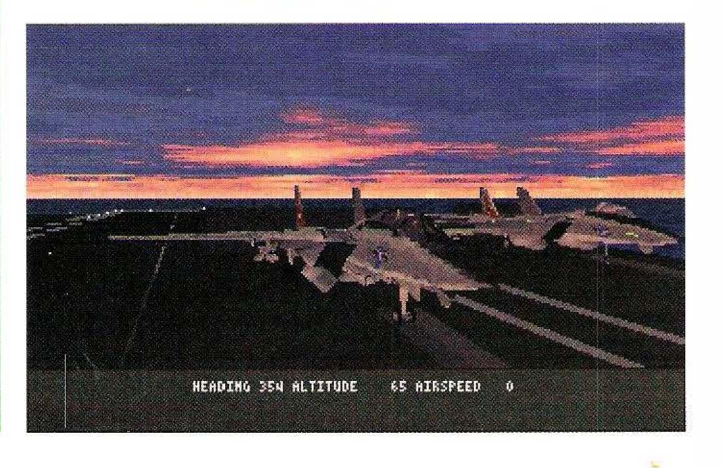
Während TFX und Strike Commander jeweils in der Zukunft spielen, wirft Fleet Defender den Spieler um Jahre zurück. Als Campaign-Szenario dient die angespannte Lage zwischen den Blockstaaten anfangs der 80er Jahre. Insgesamt stehen drei verschiedene Kampfschauplätze zur Auswahl bereit. Im Oceanea-Gebiet finden die Trainings-Missionen statt. Hier lernen Sie, wie Sie einem feindlichen Flugzeug am besten den Garaus bereiten. Der zweite Handlungsort liegt rund um das Nordkap. Einmal mehr wird die gute alte UdSSR als aggressiver Feind bemüht. Für die restlichen Einsätze starten Sie im Mittelmeer und kämpfen gegen einen bekannten libyischen Diktator...

F-14 Fleet Defender ist in zwei Spielbereiche aufgeteilt. Mit der Scramble-Option können Sie sich eine Dogfight-Situation genauestens konstruieren und danach fliegen (Siehe Kasten). Ohne lange Umschweife finden Sie sich nach diesem Menü direkt in der Luft und werden mit dem Feind konfrontiert.





Der Start auf dem Flugzeugträger ist sehr spektakulär. Manko: Man kann nicht eingreifen und muß alles dem Rechner überlassen!



No Head to Head



Schade, aber in einem Punkt ist Fleet Defender wirklich rückschrittlich. Während man beim Vorgänger F-15 III auch gemeinsam via Modem oder Nullmodem-Verbindung Einsätze bestreiten konnte, haben Sie diesmal nur noch die Möglichkeit, mit einen "computerisierten" Waffenoffizier bzw. Flügelmann aufzusteigen. Gerade diese Teamgeist-Funktion, gemeinsam (an zwei Rechnern) in einem Flugzeug oder einer Wing, übte auf viele einen ganz besonderen Reiz aus. Dabei wäre die F-14 mit ihrer typischen Einsatzstrategie geradezu prädestiniert für eine Mehr-Spieler-Option.



In einem speziellen Menü kann man sich über die Bewaffnung der F-14 informieren.

Richtig interessant wird es, wenn Sie den Menüpunkt Campaign anwählen. Hier starten Sie eine komplette Karriere als Navy-Pilot. Jedes der genannten Missionsgebiete ist in weitere drei Szenarien aufgeteilt, aus denen Sie ebenfalls wählen können. Der Schwierigkeitsgrad jeder Campaign ist durch Faktoren wie Stärke des Gegners und authentisches Flugverhalten frei einstellbar. Da Ihre F-14 immer auf Flugzeugträgern stationiert ist, starten und enden hier alle Missionen. Es ist schon immer wieder ein atemberaubendes Gefühl, per Nachbrenner und Burn Out in den Himmel zu jagen. Noch schwieriger sind natürlich die Landungen. Doch mit etwas Übung klappen auch die Nachtanflüge schon nach kurzer Zeit. Wie von MicroProse gewohnt, gliedern sich die Aufträge wieder in Primär- und Sekundärziel. Primärziel sind entweder eigene Angriffswellen oder die Eskortierung einer Bomberstaffel. Sekundärziel bleibt ständig die Verteidigung Ihres Carriers. Natürlich werden Sie in ausführlichen Briefings vor und nach jedem Einsatz genauestens über den Missionsverlauf informiert.

Take My Breath Away

Wie schon anfangs erwähnt, läßt das neue Grafik-Modul tolles Fluggefühl aufkommen. Landschaften und Objekte wirken durch das Shading weicher und durch die aufgelegten Textures lebensechter. An das Real-Space-System des Strike Commanders kommt die Grafik zwar nicht heran, trotzdem zählen die gebotenen Augenfreuden zum Besten, was bislang auf dem PC zu sehen war. Diese Vorzüge fordern natürlich ihren Preis. Mindestens ein mit 33 Mhz getakteter 386er sollte für Fleet Defender zur Verfügung stehen. Um aber in den Genuß der voll aktivierten Details zu kommen, muß schon ein 486er-Prozessor auf Ihrem Motherboard pochen.
Leider muß man beim Sound einige Abstriche machen. Für das Intro wird noch volle General Midi-Unterstützung geboten. Beim eigentlichen Flug gibt es aber nur noch Soundeffekte und keine Musik mehr. Selbst SoundBlaster-Besitzer werden sich über die Sounds wundern. Da der Sampling-Chip nur für die Sprachausgabe genutzt wird, ertönen die restlichen Flug- und Schußgeräusche durch FM-Synthese, was dem realen Sound nicht sonderlich nahe kommt.

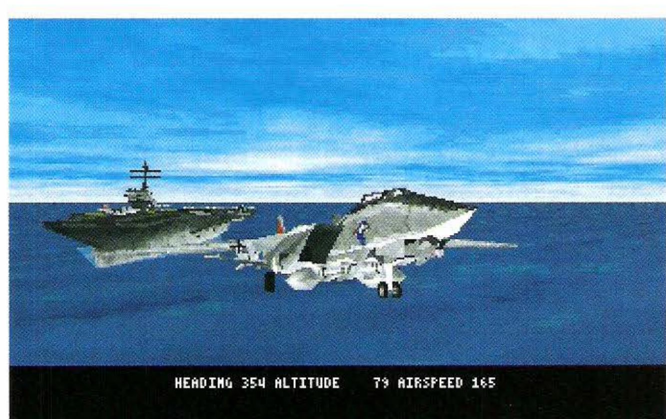
Thomas Brenner ■

Statement



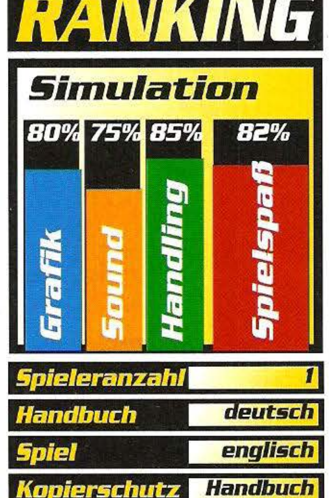
Aus England viel Neues! Deshalb hat man wohl solange nichts mehr von den Simulationsspezialisten gehört. Heimlich, still und leise holt MicroProse mit Fleet Defender zum großen Rundumschlag aus. State-of-the-Art-Grafiken und ein gewohnt üppiges Missionsangebot lassen die Herzen aller Simulationsfans höher schlagen. Wäre der Sound und der Storyhintergrund noch etwas anspruchsvoller gestaltet worden, hätte Fleet Defender sicherlich eine Wertung über 90% erhalten. Doch mit den genannten Schwachpunkten bleibt es hinter seinen beiden stärksten Konkurrenten zurück. Wer aber wie ich schon immer mal mit Maverick oder Iceman als Flügelmann aufsteigen wollte, sollte an Fleet Defender nicht achtlos vorübergehen!





Die Außenansicht ist sehr gelungen. Es macht immer wieder Spaß, sich im Stuhl zurückzulehnen und die Aufnahmen zu genießen.

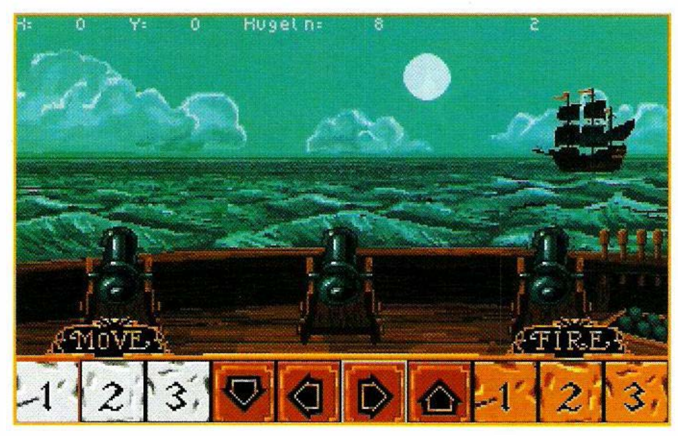




Big Sea

Pirates zum Abgewöhnen

Unter der Flagge von Starbyte, dem Spezialisten für Wirtschaftssimulationen aller Art, dürfen Sie sich auf hohe See begeben.



Das Spiel beginnt wie üblich mit den obligatorischen Einstellungen: Ein bis vier Spieler dürfen an der Schlacht teilnehmen und drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl. Anschließend werden Sie direkt ins finsterste Fantasy-Mittelalter verfrachtet: Sie befinden sich inmitten eines lauschigen Städtchens, während Sie im Hintergrund bereits die Masten einiger stolzer Galeeren entdecken können. Ein Blick genügt und nicht nur Spieletester werden das Gesicht verziehen: "Oh nein, nicht schon wieder ein Pirates!-Clone!"
Der erste Eindruck bestätigt sich, sobald man die Maus über den Tisch schubst: Sämtliche Lokalitäten (Herberge, Rathaus, Markt, Hafen, usw.) können angeklickt und betreten werden. Dort treffen wir dann auf alte Bekannte, die auch in der GOLD!-Variante des MicroProse-Hits oder in Bestsellern wie Der Patrizier ihren Auftritt hatten. Im einzelnen dürfen Sie in der örtlichen Spelunke einige düstere Gesellen zum Spionieren anwerben, Waren ein- und verkaufen, Soldaten anheuern oder in der Werft Ihr Schiffskontingent aufstocken. Über Ihrem Tun schwebt als ultimatives Ziel die Vorgabe, eine bestimmte Anzahl von Städten einzunehmen. Wer keine Mitspieler gefunden hat, muß sich gegen einen Computergegner durchsetzen. Ihre Anfangssituation ist allerdings alles andere als rosig: Drei Nußschalen, ein wenig Bargeld, ein paar lausige Soldaten und ein Farmlager werden Ihnen zugestanden. Anschließend können Sie Ihren Eroberungsfeldzug starten: In Ihrer Heimatstadt beladen Sie die Schiffe und tuckern gemächlich zum nächsten Ort. Unterwegs kann es durchaus passieren, daß andere Boote Ihren Weg kreuzen.





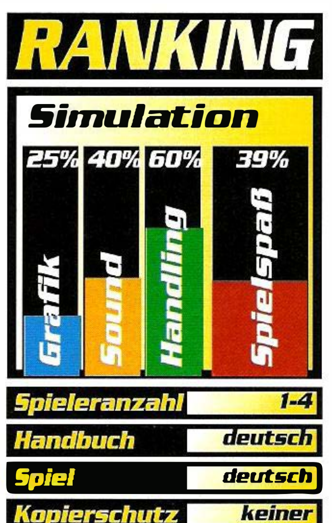
Jedes Ihrer Schiffe kann individuell mit Gütern beladen werden.

Auf der Planke

Es drängt sich zwangsläufig auf, daß man auch Grafik und Sound des Karibik-Epos mit Big Sea vergleicht. Angesichts der hochauflösenden SVGA-Bilder des Konkurrenten zieht Starbytes langweilige Standard-Grafik von vorneherein den kürzeren; auch die Musik hört man sich höchstens eine halbe Stunde an, ehe man die Lautsprecher zum Schweigen verdammt. Die Maussteuerung ist zwar etwas grob, aber dennoch recht ordentlich ausgefallen. Leider macht das Spiel den Eindruck, als wäre es in einigen Mittagspausen programmiert worden. Big Sea fehlt es an allen Ecken und Enden am nötigen spielerischen Tiefgang, um länger als einen Nachmittag zu motivieren. Auch der Mehrspieler-Modus und die gutgemeinte, aber absolut entbehrliche Fantasy-Story retten das Spiel nicht mehr vor einer unterdurchschnittlichen Wertung. Der direkte Frontalangriff aus Bochum konnte von MicroProse also mühelos abgewehrt werden.

Petra Maueröder ■





In Extremis

Mitten ins Fettnäpfchen

In absehbarer Zeit wird der PC-Markt wohl so mit 3D-Ballerspielen abgefüllt sein, daß es beim Anblick der Neuerscheinungen selbst hartgesottenen Tastatur-Rambos das Wasser in die Augen treiben wird...

Im Stillstand sind diese Bilder kaum von der Grafik-Engine von Doom zu unterscheiden - aber wehe wenn Sie loslaufen!

Noch träumen Sie von den süßen Tagen am Swimming-Pool des Vergnügungs-Satelliten Rubia. Doch auch diesmal riß man Sie wieder viel zu früh aus Ihrem wohlverdienten Urlaub. Vor nicht ganz drei Tagen wurden Sie plötzlich zum nächsten Patrouillenlager abkommandiert. Mit trister Miene lauschten Sie den Worten des Verteidigungsministers: Der Grund für Ihren übereilten Urlaubsabbruch war das Verschwinden eines fliegenden Forschungslabors. Die besten Piloten der Galaxie bekommen den Auftrag, das verschwundene Raumschiff aufzuspüren und herauszufinden, was sich an Bord abgespielt hat. Es ist natürlich kein Zufall, daß ausgerechnet Sie bei der Suche in den unendlichen Weiten fündig werden. Als Sie dann aber Sichtkontakt zu der vermißten Station haben, macht Ihr eigenes Schiff schlapp. Die Triebwerke sind überhitzt. Es gibt nur eine Chance zu überleben: Rein in den Raumanzug und dann nichts wie raus aus dem maroden Schiff. Da weit und breit keine andere Rettung in Reichweite ist, verschaffen Sie sich Zutritt zu dem Forschungslabor. Sie haben ja keine Ahnung, auf was Sie sich da eingelassen haben. Denn ab hier übernimmt der Spieler das Geschick des beschriebenen Weltraum-Helden.



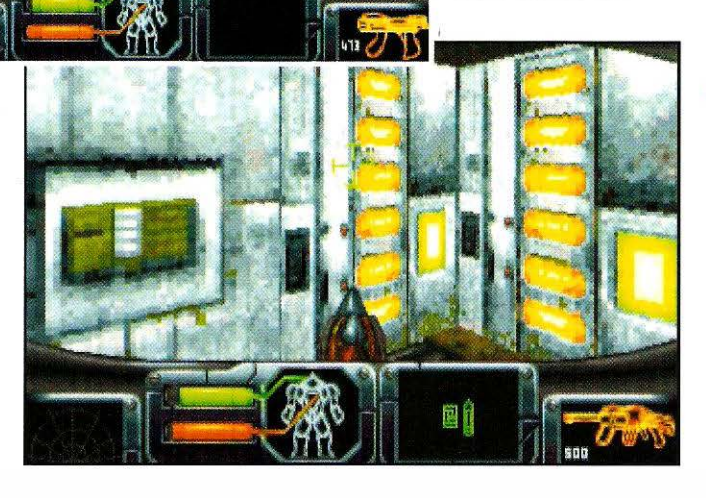
The Same Procedure as Everytime

Wie bei solchen Spielen gewohnt, befindet man sich wieder im untersten Level eines wahren Space-Dungeons. Mit einer einfachen Automatik-Pistole bewaffnet, tappst man los, um das grausame Schicksal des Forschungslabors zu erkunden... Diese kunstvoll aufgeblasene Geschichte dürfte alle Doom-Fans mehr als neugierig gemacht haben. Natürlich könnte man den Spielinhalt auch in einem Satz zusammenfassen: "Betrete jeden Flur des Raumschiffs und laß dabei keinen Alien überleben!" Doch erstens klingt die ausge-

Wer braucht In Extremis?

Hier hat wohl mal wieder jemand die schnelle Mark gerochen! Der Doom-Abklatsch In Extremis ist für alle ID-Fans eine wahre Qual. Dieses Spiel kann bestenfalls auf der Doom-Begeisterungswelle mitschwimmen, dem Vorbild aber niemals das Wasser reichen. Lieblose Grafiken und ein lascher Sound frustrieren den Spieler schon während des ersten Levels. Noch schlimmer verhält es sich mit dem gebotenen Spielspaß. Der Handlungsfaden wurde so plump zusammengesponnen, daß man im Handbuch bereits vor der Installationsanleitung den Code für die erste Etage erhält. (Ansonsten wäre das Spiel nicht lösbar.) Notorischen Suchern oder Rätselknackern wurde damit sofort das Handwerk gelegt. Mit dem ersten Code fetzt man durch die Etage, sammelt an den gut erkennbaren Terminals einige Sondergegenstände, ballert auf die selten eingestreuten Aliens und ehe man sich versieht ist man schon im nächsten Level. Doch hier gibt es ebenfalls keine neue Aufgabe. Die nächsten Codes bekommen Sie am Terminal direkt vor dem Aufzug und mit der neuen Kombination startet das "Vergnügen" des vorherigen Levels noch einmal. Wie aufregend....
Lediglich in einem Punkt kann das Spiel gewisse Pluspunkte sammeln. Denn ganz so blutrünstig wie es bei Doom der Fall ist, gestaltet sich In Extremis nicht. Zwar wird auch mit herumliegenden Leichen nicht gegeizt, doch mit Blutspritzern hat man sich sehr zurückgehalten. Ein Spiel für die ganze Familie ist In Extremis aber dennoch nicht! Es ist obendrein fraglich, ob die Programmierer die brutalen Gewaltszenen bewußt oder aus Zeitmangel weggelassen haben. Denn mit diesem Spiel sollte sicherlich nur mal schnell abkassiert werden.

schmückte Version wesentlich aufregender und zweitens bietet erst ein dickes Handbuch ausreichend Platz, um darin genug wirre Symbole für den heißgeliebten Kopierschutz unterzubringen.
Wie zahlreiche angesehene Firmen bemüht sich auch U.S. Gold mit einem Full-Price-Baller-Spiel um die Gunst der schießwütigen PC-Spieler. Einen Vorteil hatten die Spielvorgänger des Genres aber auf Ihrer Seite: Sie erschienen vor dem Straßenfeger Doom.
Die Programmierleistung der ID-Künstler setzte bereits unerreichte Maßstäbe für den hart umworbenen Bereich der 3D-Action-Ballereien. Hartnäckige (Full-Price)-Konkurrenten müßten sich schon sehr ins Zeug legen, um den Shareware-Hit vom Siegertreppchen zu stoßen. In Extremis stellt hier wohl keinen ernstzunehmenden Gegner dar. Die Grafik ist auf schnellen Rechnern zwar flüssig, aber keinesfalls so detailreich und atmosphärisch, wie man es von Doom gewohnt ist. Auf 386er-Rechnern hat man sowieso nur mit voll heruntergefahrenen Details eine Chance auf annehmbare Spielgeschwindigkeit. Ein Menü zum Verändern der Größe des bewegten Bildschirmausschnitts gibt es nicht.



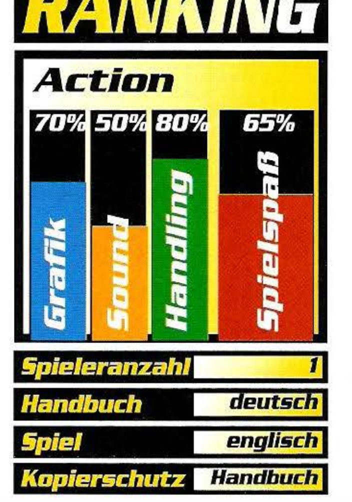
Unmusikalisch

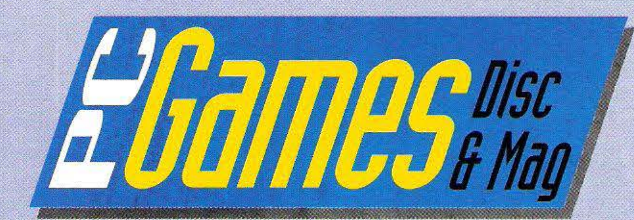
Ähnlich trostlos verhält es sich mit dem Sound. Roland? General MIDI?? Nie gehört! Lediglich AdLib- und SoundBlaster-kompatible Karten werden unterstützt. Aber selbst mit diesen Veteranen bekommen Sie keine Hintergrundmusik zu hören. Überhaupt könnte man während des Spiels glauben, daß irgendwas an den Lautsprechern defekt sei. Denn ein "Plopp" als Schußgeräusch und ein laut vernehmliches "Ächz" beim Angriff eines Aliens stellen nun nicht mehr gerade das Neueste des technisch Machbaren auf dem Soundsektor dar. Insgesamt passen Grafik und Sound aber sehr gut zu dem lauen Spielvergnügen, das In Extremis Ihnen bietet.
Wahrscheinlich haben Sie es schon geahnt. Eine Netz-Funktion, bei der Sie gleichzeitig mit mehreren Spielern gegen die Außerirdischen zu Werke gehen können, wurde natürlich komplett weggelassen.
So kann man am Ende nur zu einem Schluß kommen: Wenn man ohne ein 360°-Ballerspiel nicht mehr leben kann, dann bietet Doom immer noch den maximalen Spielspaß zum minimalen Preis. Laue Vertreter wie In Extremis haben dagegen nicht einmal als Regalschmuck eine Daseinsberechtigung.

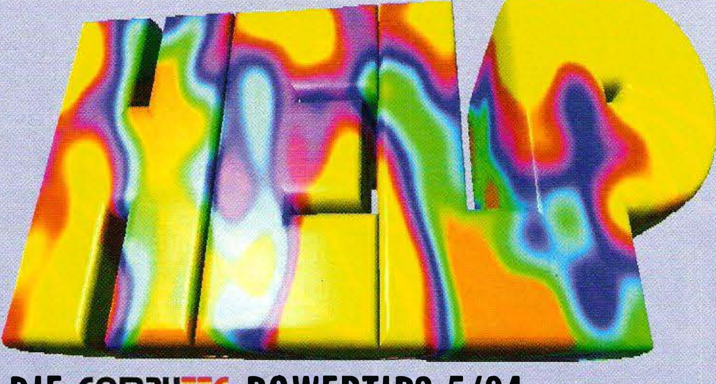
Thomas Brenner ■



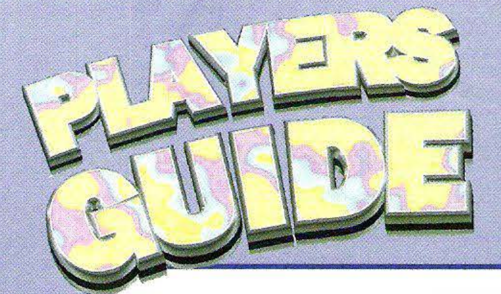








DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 5/94



Die Tips & Tricks finden Sie aus technischen Gründen ab Seite 59.

Fury of the Furries

Teil 2, Seite 33-42

Gabriel Knight

Seite 43-57

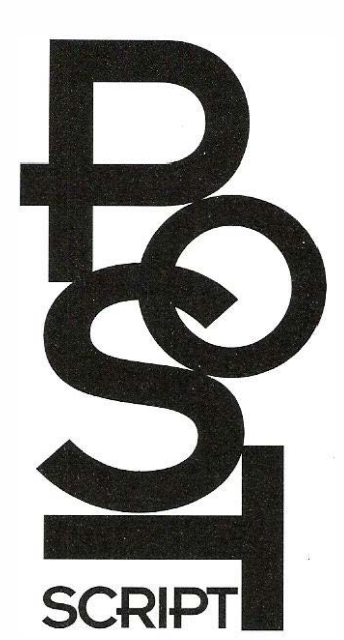
Star Trek

Seite 58-62



Seite 63-64

Alien Breed
Another World
Arcade Fruit Machine
Bart vs Space Mutants
Dynablaster
Humans
Incredible Machine
Kick Off 2
Lemmings
Logical
Lost Vikings
Magic Pocket
Oh No! More Lemmings
Pinball Dreams
Pools of Radiance
Populous 2
Prince of Persia
Pushover
Risky Woods
Syndicate
Wing Commander
Wolfenstein 3D



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

SPEAKER 'S CORNER

Hallo Rainer!
Das obligatorische Lob darf natürlich auch in meinem Brief nicht fehlen. Die PC Games ist z.Z. für mich die beste Zeitschrift. Dies beruht schon alleine auf der Tatsache, daß Ihr mit dem billigen Preis von 7 DM und der sehr guten Cover Disk allen Konkurrenten um Meilen voraus seid. Nun aber zu meinen Fragen:
1. Ihr habt das Spiel "Alone in the Dark II" sehr gut bewertet. Da ich mir schon den ersten Teil gekauft habe und begeistert war, plane ich nun, mir auch den zweiten Teil zu kaufen. Dann kam jedoch die Befürchtung: Ist die Steuerung genauso hakelig wie im Demo? Ich wäre Dir sehr dankbar, wenn Du mir da antworten könntest, da dies meine Kaufentscheidung doch beträchtlich in Frage stellen würde.
2. Was ist los mit den Programmierern? Warum wird der interne Lautsprecher des PCs nicht mehr unterstützt? Ich weiß, daß er mit der Technik sehr dahinter ist, aber wie schaffen es dann manche Programmierer, daß der Sound, bzw. zumindest die Effekte, so gut wie auf den Soundkarten sind? Hierzu ein paar Beispiele: Pinball Fantasies, Alone in the Dark, Oxyd Magnum. Da ich auch Syndicate und TFX besitze, hatte ich beim Kauf eigentlich gehofft, daß auch hier der Speaker unterstützt wird. Immerhin hat TFX ja bei Eurer Soundbewertung 96% bekommen! Doch die Enttäuschung war groß. Also dudelte nur mein Radio nebenher. Ist es denn so schwierig, gute Samples auf dem Speaker zu programmieren? Jetzt habe ich mir mal meinen Frust von der Seele geschrieben. Dies mußte einfach sein, denn es nervt einfach, wenn man immer hört, wie gut doch der Sound auf einem Soundblaster ist. Ich kann da nur weghören und mich schwarz ärgern.
Ich hoffe, daß Du meinen Brief liest und mir antwortest. So, das war eigentlich alles.
Tschau Rainer: Dein Christian

1. Eigentlich wurde die Steuerung des ersten Teiles (mit leichten Änderungen) übernommen. Hier in der Redaktion fanden wir sie alle ausgezeichnet - gehakelt hat nichts.
2. Es stimmt zwar, daß es Programmierer gibt, die dem Piepser erstaunliche Töne entlocken können, doch man stößt hier recht schnell an die Grenzen des Machbaren. Daß der interne Piepser (Lautsprecher möchte ich das Ding nicht nennen) so langsam dem Vergessen anheimfällt, ist nicht mehr zu ändern - und eigentlich auch kein Aderlaß für die Menschheit. Karten, die zum Soundblaster kompatibel sind, findet man im Handel schon für deutlich weniger als 100 DM. Ich werde dem Ding jedenfalls keine Träne nachweinen.

DOOM

Sehr geehrter Herr Rosshirt!
Es war einmal eine Shareware-Firma, die sich den klangvollen Namen "Apogee" gab. Eines Tages nun ereignete es sich, daß diese Firma ein Spiel namens "Hundefelsen 4E" (Name von der Red. geändert) entwickelte. Überragendes Scrolling konnten aber den wahren Spielgehalt nicht vertuschen: brutales Erschießen von Nazisoldaten. Das Spiel kam meines Erachtens zu Recht in Deutschland auf den Index, da es gewaltverherrlichend und stumpfsinnig war. Ebenso geschah es dem Nachfolger, der (leider) ziemlich große Verkaufszahlen in den USA erreichte (erlangte USA-Top Ten im letzten Jahr). Ich war froh, daß die PC Games auf Berichterstattung über solche Spiele nicht einging. Aber da geschah es: eben jene Firma entwickelte 1993 Doom. Das Spiel ist im Prinzip ein "verbessertes" "Hundefelsen". Neben massenweisem Abschlachten von Aliens konnte der Spieler nun auch noch diverse Treppen besteigen oder grüne Gifttonnen in die Luft sprengen. Ansonsten blieben Menüs und Scrolling gleich oder zumindest ähnlich. Und dieses Spiel, das auch auf den Index gehört, erreichte in Ihrer März-Ausgabe zweifelhafte 95% Spielspaß und bekam sogar den PC Games Award zugesprochen. Vielleicht sollten Sie doch einmal in einer Redaktionssitzung über die Grenzen, die man sich setzen sollte, diskutieren.
Einer, der trotzdem weiterhin Ihre Zeitschrift lesen wird.

Ich möchte hier nicht anfangen, über guten bzw. schlechten Geschmack zu streiten, das führt zu nichts. Faktum ist jedoch, daß Doom neue Maßstäbe beim Scrolling und für Action-Spiele generell setzt. Unsere Bedenken,

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe mit Schulnoten:

1. **Titelgestaltung:** —
2. **Heftlayout:** —
3. **Textqualität:** —
4. **Themenangabe:** —

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

den Inhalt des Spieles betreffend, haben wir ebenfalls geäußert. Läßt man jedoch die Frage des Geschmacks außer acht, bleibt ein Spiel übrig, das technisch z.Z. nicht besser gemacht werden kann. Ob nun ein Leser das Spiel erwerben möchte, liegt bei ihm. Den moralischen Zeigefinger drohend zu schwenken, ist für uns ungleich schwerer als für Sie. Sollten wir dann auch auf Berichte über kriegerische Flugsimulationen verzichten? Oder wären Kampfhandlungen per Flugzeug moralisch weniger verwerflich, als das "Beseitigen" von Aliens in "Handarbeit"? Merken Sie, was ich anklingen lassen will? Hier eine Trennungslinie zu ziehen, ist nicht so einfach. Sollten wir über gewalthaltige Spiele nicht mehr berichten? Das würde unsere Seiten aber erheblich ausdünnen. Auch eine Umrechnungstabelle für vertretbare Leichen pro MB will uns nicht einfallen. Also halten wir uns an den Gesetzgeber, der uns sagt, worüber wir schreiben dürfen und worüber nicht. Was Sie als stumpfsinnig empfinden, kann andere vielleicht begeistern. Darüber zu richten steht uns nicht zu. Zum Glück leben wir hier in einem freien Land, in dem sich jeder (innerhalb der gesetzlichen Grenzen) frei entfalten kann - auch wenn er einen anderen Geschmack hat als man selbst.



V.R.

Hi Rainer!

Stop! Nicht wegwerfen! Ich bin ein Leserbrief. Mein Schreiber hat kein Briefpapier zur Hand. Aber wenigstens bin ich umweltfreundlich. Eure Zeitschrift, aber vor allem die Cover Disk ist echt toll. Aber jetzt zur Kritik:

1. Echte Sharewarehighlights solltet Ihr ruhig wie Vollpreisspiele testen.
2. Mehr Tests!

Themawechsel: Ich bin mir sicher, daß VR einen Riesenspaß macht. Aber ist es nicht auch gefährlich? Das hört sich jetzt sehr merkwürdig an, aber in ein paar Jahren wird man sich diese Frage stellen müssen. Will man überhaupt zurück aus seiner virtuellen Welt? Denn bei einem virtuellen Spiel mit Grafiken eines Journeyman Project und der Komplexität eines Indy IV könnte man theoretisch Tage und Wochen an Brille und Handschuh hängen. Außerdem habe ich einen Artikel gelesen, der ungefähr so hieß: "Virtual Reality - Droge der Neuzeit?" Wie viel ist da dran?

Bye: Christian Wiebe

Shareware genau wie Vollpreisspiele zu testen haben wir eigentlich nicht vor. Zum einen würden wir den begrenzten Platz doch gern anderweitig verwenden, zum anderen wäre es auch unfair, sie mit den gleichen Maßstäben zu messen, da sie nur einen Bruchteil kostet. Mehr Tests würden wir auch gerne machen, aber - wie schon gesagt - der Platz ist begrenzt. Auch bei mir nun - Themawechsel:

Ich bin mir sicher, daß VR süchtig machen kann. Genauso wie Autos, Essen und alles andere, was Spaß macht.

Nicht das Medium ist gefährlich, sondern der falsche Umgang damit kann es sein. Dieses famose Theorem kann übrigens auf nahezu alle Bereiche des Lebens ausgedehnt werden. Ehe ich nun aber anfange, konfuzianische Weisheiten abzusondern - schnell den nächsten Leserbrief!



SUCHT

Lieber Rainer,

durch Deine Aufforderung bewegt, ein anderes Thema anzuschneiden, habe ich mich vor meinen Computer gesetzt und über ein Thema geschrieben, daß mich schon lange quält. Wird man durch Computerspiele süchtig und verliert den Kontakt zu früheren Freunden oder Klassenkameraden? Ich habe die Erfahrung gemacht, daß einige meiner Freunde in ihrer Freizeit immer mehr Computer spielen. Sie treffen sich nachmittags nicht mehr mit Freunden, hören keine Musik mehr und spielen bis Mitternacht am Computer. Da fragt man sich doch, ob das normal ist und ob man von zu vielen guten Spielen nicht verblödet. Leider passiert es auch mir immer wieder einmal, daß ich durch gute Adventures für mehrere (recht viele) Stunden vor einem bestimmt nicht strahlungsarmen Monitor gebannt sitze. Ich bin sicher, daß ich nicht der einzige bin, der manchmal durch ein Spiel regelrecht süchtig wird.

Tschüß: Hartmut Zahel

Zu einem großen Teil kann ich hier die Antwort des vorhergehenden Briefes wiederholen, was ich mir (und Euch) aber gerne ersparen würde. Natürlich kann ein Hobby fesseln und - ebenso natürlich - sucht man auch seinen Bekanntenkreis vermehrt danach aus, ob er mit dem Hobby "kompatibel" ist. Das geht Motorradfahrern, Briefmarkensammlern, Manta-Tunern, Taubenzüchtern und Hobby-Musikern genauso wie Computerfreaks. Mein Nachbar hat nie etwas Besseres zu tun, als in seinem Garten zu werkeln - er verbringt dort ganze Urlaube. Ich kann es zwar nicht nachvollziehen, aber deshalb mir die Frage zu stellen, ob der Gute nun verblödet, kam mir nie in den Sinn. Menschen amüsieren sich nun einmal gerne - je mehr desto besser. Da gleich die Glocken des Untergangs zu läuten, halte ich für stark übertrieben.



RÜSTUNG

Hallo Rainer!

Vor fast einem Jahr kaufte ich mir einen 486DX50 und war stolz darauf. Vor kurzem las in der PC Games den Bericht über Power PCs. Sie werden besser und damit auch (reichlich) teurer. Das Problem ist, daß fast jeder Hersteller die neue Hardware gleich voll unterstützt. So ist zum Beispiel in einem Origin-Werbetext zu lesen: "...unterstützt Intel Pentium". Was eigentlich im Klartext bedeutet: wenn man weniger hat, kann man sich das Spiel sparen. Da kommt mal ein neuer Trend auf, wie z.B. Local Bus. Nun schreibt gleich jede Zeitschrift, daß dies das Optimale wäre. Also investiert man seine Ersparnisse in ein Local-Bus-Motherboard samt Grafikkarte. Ein paar Monate später heißt es wieder: "vergiß Local Bus. Kauf PCI-Bus". Wer soll das noch bezahlen? Die Hardwareindustrie braust nach vorne und die Spielehersteller gehen voll mit. Auf der Strecke bleibt der Käufer.

Axel Gräber

Ich bin nicht der Ansicht, daß man jeden Firlefanz gleich mitmachen muß. Meinen privaten Rechner kaufte ich mir vor zwei Jahren und ich bin mir sicher, daß ich noch eine ganze Weile damit auskommen kann. Das Leben kann auch einen Sinn haben, wenn man nicht immer das "Optimale" besitzt. Daß sich die Spielehersteller gleich voll und ausschließlich auf jede Neuerung stürzen, ist auch Panikmache. Die User eines "uralten" 386DX kommen auch heute noch in den Genuß der Spiele (na ja - zumindest fast immer). Origin ist auch nicht gerade das beste Beispiel. Die Jungs versuchen immer, das Beste des Machbaren zu erreichen. Das hat natürlich seinen Preis, der sich in den Ausgaben für die benötigte Hardware besonders heimtückisch niederschlägt. Aber auch wenn geschrieben wird, daß dieses Spiel den Pentium unterstützt, bedeutet das noch lange nicht, daß man seinen 486DX nun einmotten muß. Ich will nun nicht behaupten, daß es die technische Entwicklung erlaubt, einen Rechner x Jahre lang zu benutzen, der Fortschritt braust wirklich mit einer Höllengeschwindigkeit durch die Hardware. Aber offensicht-

lich soll es ja so sein! Der "Kunde" will immer ausgefeiltere Grafik, komplexere Spiele, besseren Sound. Nun soll mir keiner einreden, daß dies falsch wäre - die Anzahl der verkauften Spiele dieser Gattung spricht eine deutliche Sprache. Mit einem 16 Farben-Tetris kann man heute kein Kind mehr aus dem Sandkasten locken - es muß schon ein X-Wing sein. Wie würde der Markt für Hardware aussehen, wenn "der Kunde" immer noch mit seinem Tetris zufrieden wäre? Ein 286er wäre immer noch High Tec und Filmsequenzen würden wir nur aus unserem S/W TV kennen. Schauderhaft...

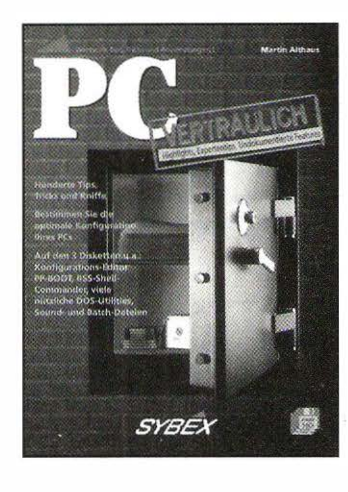


LUG UND TRUG

Lieber Rainer,
als treuer Leser Eurer Zeitschrift (ich begann mit der Ausgabe 10/92) möchte ich Dir nun auch einmal meinen Kummer ausbreiten und gleichzeitig andere Leser warnen.
Als großer Adventure- und Giger-Fan war ich freudig überrascht, in einer Eurer Ausgaben ein Angebot der Firma (Nein - das kann ich leider nicht drucken. Erklärung folgt. Anm. v. Rainer Rosshirt) zu finden - Darkseed für nur 49 DM. Ich bestellte es auch gleich, zusammen mit Jurassic Park und Legend of Kyrandia. Als ich die Sachen bekam, war ich erst einmal über die zu hohe Nachnahmegebühr verwundert. Ich öffnete das Paket und dort fand ich Darkseed im 5,25"-Format für 73 DM vor, und das, obwohl ich das Spiel im 3,5"-Format bestellt hatte und mir die 49DM von der Bestellannahme bestätigt wurden. Auf der Rechnung stand Darkseed 3,5" für 73 DM. Ich habe also umgehend das Programm zurückgeschickt, mit der Bitte, mir das richtige Spiel im bestellten Format zuzusenden und mir das übrige Geld zu erstatten oder gutzuschreiben. Nun habe ich schon mehrfach bei dieser Firma angerufen, die jedoch nur eine Bestellannahme besitzt. Dort konnte mir nicht weitergeholfen werden, außer mit dem Hinweis, die Adresse anzuschreiben. Das habe ich bisher mehrmals getan, inklusive eines Einschreibebriefes. Die Firma schweigt sich jedoch aus, das Spiel ist weg und das Geld auch! Um anderen Lesern diesen Ärger zu ersparen, möchte ich Dich bitten, diesen Brief abzudrucken. Ihr könnt zwar nicht für die Machenschaften einer Firma, deren Angebote Ihr abdruckt, aber es wäre nicht schlecht, wenn Ihr Euch von deren Service überzeugt. Mit anderen Firmen, die auch in Eurer Zeitschrift stehen, habe ich bisher nur positive Erfahrungen gemacht - und zwar nicht nur bei Bestellungen, sondern auch beim Kundenservice. Positiv seien hier die Firmen "Okay Soft" und "Mirox" genannt. In der Hoffnung, meinen Brief in der nächsten Ausgabe der PC Games wiederzufinden, sei mir herzlich gegrüßt.

Dein treuer Leser:
Burkhard Springorum

Wenn ich in solchen Angelegenheiten den Namen der Firmen nennen würde, bräuchten wir hier mehr Anwälte als Redakteure. Etwas Unvorteilhaftes über eine Firma zu schreiben, ist ein zweischneidiges (mindestens!) Schwert. Zudem müßte auch vorher der Wahrheitsgehalt des Briefes überprüft werden (es könnte ja ein Mißverständnis, oder was auch immer, vorliegen), was mir leider weder zeitlich noch nervlich möglich ist. Ich habe aber noch nie erlebt, daß sich eine Firma beschwert, wenn etwas Anerkennendes über sie geschrieben wird. Und genau hier sehe ich die Lücke! Schreibt mir Eure guten wie auch schlechten Erfahrungen. Ich kann zwar die schwarzen Schafe nicht beim Namen nennen, aber seriöse Vertreter dieser Zunft sind mir immer eine kleine Schleichwerbung wert.



PC Vertraulich

In dem wohl umfangreichsten Band der "Vertraulich"-Serie gibt Martin Althaus Tips für die optimale Konfiguration des Rechners. Obwohl sich das Buch vor allem an Fortgeschrittene wendet, können auch Einsteiger wertvolle Informationen zu den Themen Hardwareerweiterung und Fehlersuche finden. Das Spektrum der angesprochenen Themen reicht von der Erklärung der DOS-Startdateien bis hin zur Dokumentation der MPC-Level und dem manuellen Anfertigen von Druckertinte. Lediglich die Erläuterungen zu EISA-Konfigurationsdateien und den AMI-Fehlermeldungen fehlen dem Buch zum ultimativen Nachschlagewerk. Zahlreiche, meist gut dokumentierte PD- und Shareware-programme runden das Buch ab. Auch hier wird ein weiter Bereich vom professionellen Speicherdump bis zum simplen Löschprogramm abgedeckt.

Harald Wagner ■

Althaus, Martin
PC Vertraulich
Sybex
720 Seiten
DM 89,00
ISBN 3-8155-7033-6



Das Word 6 für Windows Buch

Das Buch zur erfolgreichsten Textverarbeitung unter Windows eignet sich hervorragend als Nachschlagewerk in allen Situationen. Blutigen Anfängern wird bei ihren ersten Gehversuchen unter die Arme gegriffen, aber auch selten verwendete Funktionen und Netzwerkfähigkeiten werden ausführlich und leicht verständlich erklärt. Sogar die hohe Schule des Desktop Publishing, die Verwendung von Tabellen und die Interna der Grammatikprüfung werden dem Leser nahegebracht. Auf knapp 600 Seiten findet sich eine Einführung und eine komplette Referenz der Makro- und Wordbasicfunktionen, die wohl auch dem Wordprofi als wertvolles Nachschlagewerk dienen kann. Auf der Diskette finden sich einzelne Beispieldokumente zum Buch, auf der CD darüberhinaus Lightversionen von Datenbanken, Schriften, Fotos, Cliparts und jede Menge Icons.

Harald Wagner ■

Wiseman/Tischer
Das Word 6 für Windows Buch
Sybex
1480 Seiten
DM 79,00
ISBN 3-8155-0039-7

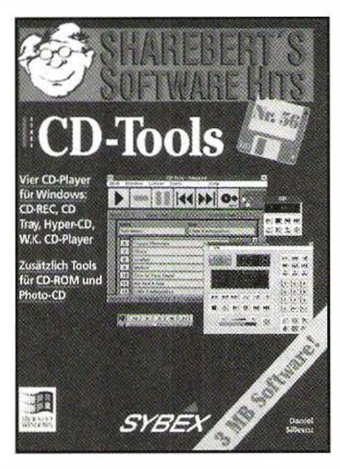


Steuer ´94

Na, wieviel haben Sie denn 1993 zuviel an Steuern gezahlt? Für all diejenigen, die sich einen sündhaft teuren Steuerberater nicht leisten können, dafür dem Fiskus aber trotzdem das ein oder andere Schnippchen schlagen wollen, ist Steuer ´94 der optimale Helfer zu einer perfekten Steuererklärung. Neben dem 400 Seiten starken Handbuch bekommen Sie ein einfach bedienbares Windows-Programm, das Sie durch den Fragebogen-Dschungel führt. Das Buch selbst ist in zwei Teile gesplittet. Teil 1 befaßt sich mit der Handhabung der Software. Im Nachfolgenden dreht sich dann alles um das Steuerrecht. Per Stichwort findet man den benötigten Kontext und bekommt neben dem Gesetzestext auch anschauliche Beispiele. Das Autorenteam setzt sich aus wahren Steuerprofis zusammen. Trotzdem bieten die Erläuterungen auch dem "Otto-Normal-Steuerzahler" die Chance, die komplexen Gesetze zu verstehen.

Thomas Brenner ■

Meyer, u.a.
Steuer ´94
Sybex
395 Seiten
DM 59.-
ISBN 3-8155-9757-9



CD-Tools

Ob ein CD-ROM-Laufwerk nun zur ultimativen Ausstattung eines jeden PCs gehört oder nicht, wollen wir mal dahingestellt sein lassen. Die wirklich guten Neuerscheinungen für die optischen Datenträger sind jedenfalls noch sehr spärlich gesät. Sharebert´s Software-Hits Nr. 56 bietet Ihnen eine Auswahl an Windows-Programmen, mit denen Sie Ihren Multimedia-PC nicht nur als perfekten Audio-CD-Player nutzen können. Daniel Sillescu hat einige tolle Shareware-Titel rund um das Thema CD zusammengetragen. Enthalten sind sechs verschiedene Windows-Anwendungen zum Abspielen und Erfassen Ihrer CD-Sammlung. Dazu bekommen Sie außerdem noch den Graphic Workshop für Windows, der Ihnen beim Betrachten und Konvertieren Ihrer Schnappschüsse auf Photo-CDs hilfreich ist. Für alle MPC-Besitzer ist diese Folge der Sharebert-Reihe also eine durchaus interessante Anschaffung.

Thomas Brenner ■

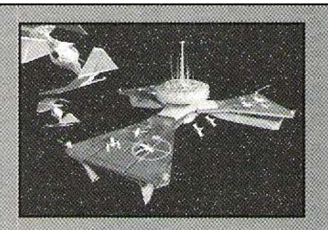
Sillescu, Daniel
CD-Tools
Sybex
60 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-8155-9567-3

1. Battle Isle 2

Ein Spiel mit Suchtfaktor 10. Battle Isle 2 schickt sich an, den Erfolg seines berühmten Vorgängers zu überbieten und das weite Feld der Strategiespiele als Spitzenreiter anzuführen (2 HD-Disketten).

Unsere Wertung: 90%

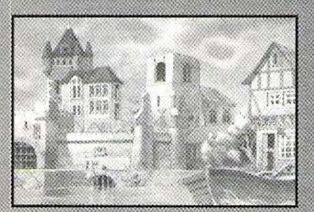
2. Tie-Fighter



LucasArts läßt Sie auf die dunkle Seite der Macht überwechseln. Hatten Sie bei X-Wing noch die Aufgabe, für die Rebellen einzustehen, so ist es diesmal Ihre Aufgabe, sie zu bekämpfen (2 HD-Disketten).

Unsere Wertung: Neu

3. Christoph Kolumbus



Nachdem die Umsetzung vom Schatz im Silbersee niemanden vom Hocker reißen konnte, befürchteten viele, daß das gleiche mit Christoph Kolumbus passiert. Weit gefehlt! (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 80%

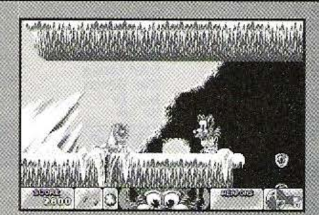
4. Incredible Toons



Die Incredible Toons konnten in den vergangenen Wochen die gesamte Redaktion in ihren Bann ziehen. Diesen Monat können wir Ihnen die spielbare Demoversion präsentieren (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: 82%

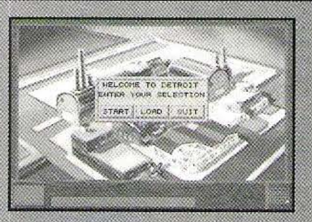
5. Fire & Ice



Jump & Run auf dem PC? Das ist doch unmöglich! Diese Antwort können wir nicht ganz bestätigen, denn Fire & Ice zeigt, daß der PC gegenüber den Konsolen zwar abgeschlagen, aber nicht chancenlos ist (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: Neu

6. Detroit



Die Autoindustrie wurde im Wirtschaftssimulationsbereich eher stiefmütterlich behandelt. Damit ist jetzt Schluß. Detroit versetzt Sie in die Welt der heißen Schlitten und betagten Rostlauben (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: Neu

7. Evasive Action



Flugsimulationen scheinen wieder stark im Kommen zu sein. MicroProse hat im Moment noch die Nase vorn, doch drängen immer mehr Hersteller auf diesen Markt. So auch Mindscape mit EA (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: Neu

Redakteure gesucht!

aus dem Raum Nürnberg

Kennen Sie sich mit **SEGA, Nintendo** und sonstigen Konsolen aus?

Oder liegt Ihnen mehr Ihr **PC** am Herzen? Auch für **Amiga**- und selbst **C64**-Freaks hätten wir Verwendung.



Spielefreaks, die neben Computerspielen auch gerne und gut schreiben und in Ihrer Freizeit spielend Geld verdienen wollen, sind hiermit aufgerufen Ihre Bewerbungsunterlagen plus einen Probeartikel an folgende Adresse zu schicken:

COMPUTEC VERLAG
z.Hd. Herrn Müller,
Isarstr. 32-34,
90 451 Nürnberg.

Inserentenverzeichnis 5/94

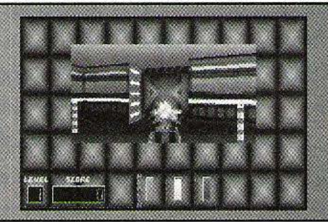




8. Burntime

Das österreichische Softwarehaus Max Design hat mit Burntime einen echten Hit gelandet. Wer es noch nicht hat, wird an der Demoversion bestimmt stark interessiert sein (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: 85%



9. Corridor 7

Doom hält die Softwarewelt in Atem. Corridor 7 ist ein weiteres Produkt, das versucht, auf diesen Zug aufzuspringen. Simples und eintöniges Plagiat oder eigenständiges Spitzenprodukt? (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: Neu



10. Dragonsphere

MicroProse konnte mit Rex Nebular und Return of the Phantom den Jungs von LucasArts nicht den Rang ablaufen. Mit Dragonsphere vielleicht schon, handelt es sich doch um einen echten Hit! (1 HD-Diskette)

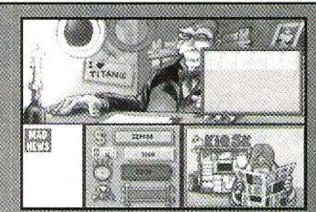
Unsere Wertung: 90%



11. Outpost (Windows)

Sierra begibt sich mit Outpost auf zu neuen Ufern. Diesmal handelt es sich nicht um ein Adventure, von dem schier unendlich viele Folgen geplant sind, sondern um eine Wirtschaftssimulation (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: Neu



12. Mad News Coverdisk

Natürlich können Sie die Coverdisk auch bei uns bestellen. Das ist natürlich vor allem für die Käufer der PC Action interessant, die nur das Magazin PC Games, aber nicht die Coverdisk erhalten (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: 85%

Hot-line

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ,Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❑ Battle Isle 2 · 2 Disketten · DM 6,50
2. ❑ Tie Fighter · 2 Disketten · DM 6,50
3. ❑ Kolumbus · 1 Diskette · DM 4,00
4. ❑ Incredible Toons · 1 Diskette · DM 4,00
5. ❑ Fire & Ice · 1 Diskette · DM 4,00
6. ❑ Detroit · 1 Diskette · DM 4,00
7. ❑ Evasive Action · 1 Diskette · DM 4,00
8. ❑ Burntime · 1 Diskette · DM 4,00
9. ❑ Corridor 7 · 1 Diskette · DM 4,00
10. ❑ Dragonsphere · 1 Diskette · DM 4,00
11. ❑ Outpost · 1 Diskette · DM 4,00
12. ❑ Mad News · 1 Diskette · DM 2,50

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❑ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:

❑ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)

❑ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

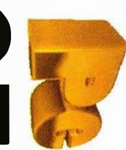
Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg



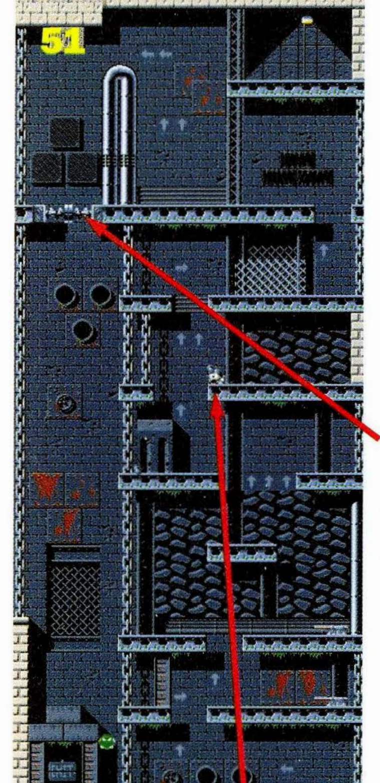
FURY OF THE FURRIES

2. Teil: Hier ist die komplette Lösung für 'Fury of the Furries', die die Aufgabe haben, ihren König von dem Bösen zu befreien und das Königreich Sklumph zu retten. Auf in die letzten Level!



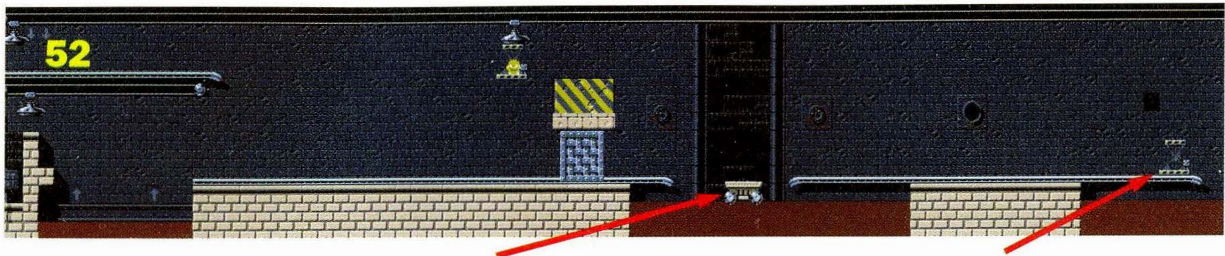


Level 51 - 53 - Untergrund



Wenn Dein Haariger im oberen Screen angelangt ist, wird es Zeit, wieder runterzukommen, um den Ausgang zu erreichen. Laß Dich vorsichtig durch diesen Kompressor fallen. Ein Ausrutscher und Dein Furry wird plattgewalzt. Am Boden angelangt, gehe schnell durch den Ausgang, damit Du von der herunterfallenden Kiste nicht zerquetscht wirst.

51. Level. Klettere nach oben und benutze die eisernen Tragbalken, um auf höhere Plattformen zu springen und zu schwingen. Gehe den Feinden beim Klettern auf alle Fälle aus dem Weg - sie werden versuchen, Dich zu töten.



52. Level. Springe in die Karre am Anfang dieses Levels, um zu starten. Wenn die Karre an dieser Stelle angelangt ist, mache Dich zum Springen nach rechts startklar, damit Du nicht ins Säurebad fällst. Zerstöre mit dem gelben Haarigen den Klecks.

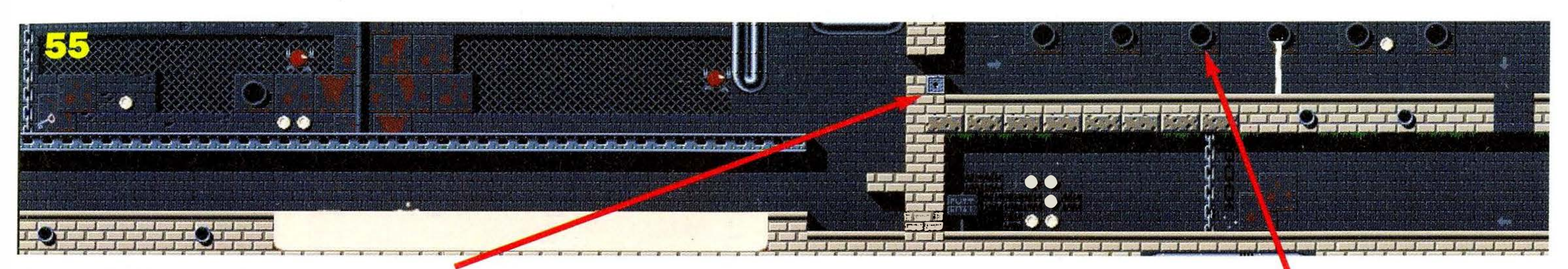
Klettere in diesen Transporter hinein und halte Dich fest! Er bringt Dich zurück zum Anfang dieses Levels. Befestige den grünen Haarigen an dem Magnet am Fließband. Wenn Du die andere Seite erreicht hast, springe vorsichtig rüber zum Ausgang.

Hier mußt Du zum blauen Furry greifen und runterschwimmen, um diesen Schalter zu betätigen. Schwimme zurück und schwinge Dich oder springe rüber zur anderen Seite, um in die transportierenden Sterne hineinzugehen. Wechsle über zum gelben Haarigen, bevor Du über die Spikes springst. Zerstöre die Maus und klettere auf die Kisten, um rüber nach rechts zu springen und den Schlüssel einzusammeln. Öffne den Block und gehe durch den Ausgang rechts.



53. Level. Schwinge mit dem grünen Furry und mit Hilfe des Pfostens auf die Plattform. Versuche, dem Haken, der hin- und herschwingt, auszuweichen. Sammle die Münzen ein und gehe runter auf den Boden, hüte Dich aber vor den Spikes. Bewege Dich nach links und in die beamenden Sterne hinein.

Level 54 - 56 - Untergrund

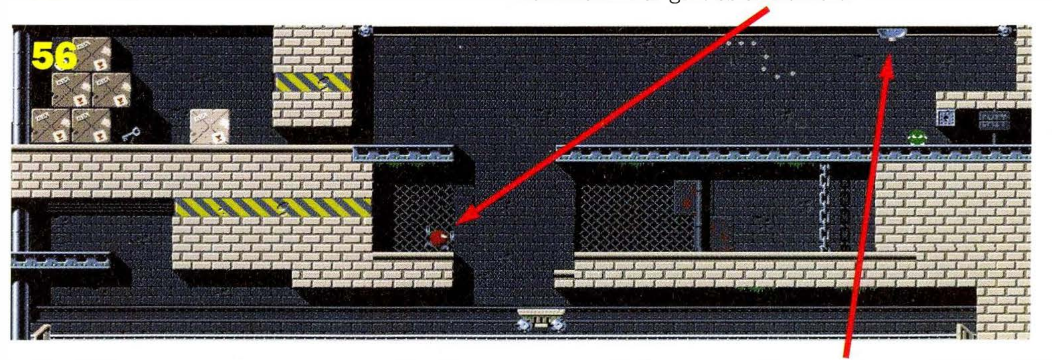


55. Level. Schwinge Dich in diesem Level über das Schlammbad und springe dann mit dem gelben Furry hoch auf die nächste Plattform. Sammle den Schlüssel ein, der sich in der linken Ecke befindet und gehe zurück nach rechts. Töte die Wächter, wenn Du nicht anders kannst. Benutze den Schlüssel, um diese Blockierung zu lösen.

Gehe rüber nach rechts, achte aber auf die Rohre - sie geben toxischen Schlamm ab, der Deinen Furry treffen kann. Beiße Dich durch die äußeren rechten Blöcke und gehe nach links in die Sterne hinein. Sammle die Münzen ein und gehe durch den Ausgang. Sei am Ausgang vorsichtig - an der Decke befindet sich ein loser Block!

54. Level. Benutze die rotierenden Blöcke, um diese Kette zu berühren, damit sich die Box senkt. Stelle Dich auf die Box und benutze die Sterne, um Deinen Haarigen nach weiter unten in den Screen zu transportieren. Drücke den Ständer in die unteren transportierenden Sterne und springe in sie hinein. Drücke im oberen Level den Ständer runter nach rechts und springe mit dem gelben Furry runter und töte den Wächter.

56. Level. Benutze mit dem grünen Haarigen die Karre, um in den oberen Screen hineinzukommen. Bleib außer Reichweite des Wächters - er tötet Dich, wenn Du ihm zu nahe trittst. Gehe auf der oberen Plattform nach links und schiebe die Kiste aus dem Weg, um an den Schlüssel zu kommen. Hier gibt es extra Zeit.

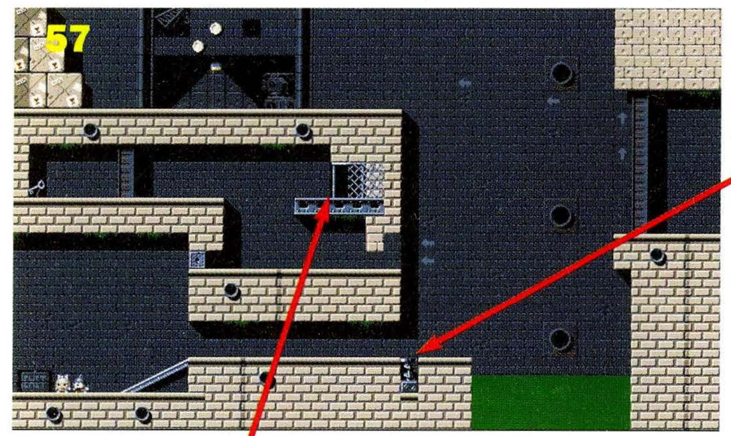


Springe über den Ständer und drücke den Block zum richtigen Platz. An dieser Stelle kannst Du durch den Ausgang gehen, aber es gibt noch ein Bonuslevel, in dem Du extra Münzen einsammeln kannst. Benutze den Ständer, um den Schlüssel zu holen. Öffne den Block und beiße Dich durch die Blöcke, um die Münzen zu bekommen. Hier gibt es extra Leben, aber verschwende Dein Leben nicht für ein neues an der Schlange. Benutze die beamenden Sterne, um zum Ausgang zurückzukehren. Dieses B-Symbol zeigt ein Bonuslevel an, welches Du hier findest. Esse Dich durch die Blöcke.

Gehe nach rechts, wenn Du den Schlüssel besitzt, springe über die Kluft und gehe zur rechten Ecke, wo sich der Ausgang befindet. Bewege Dich schnell in Richtung Ausgang, damit Du nicht von der feuernden Waffe, die an der Decke hängt, getroffen wirst. Öffne die Blockierung, um rauszugehen.



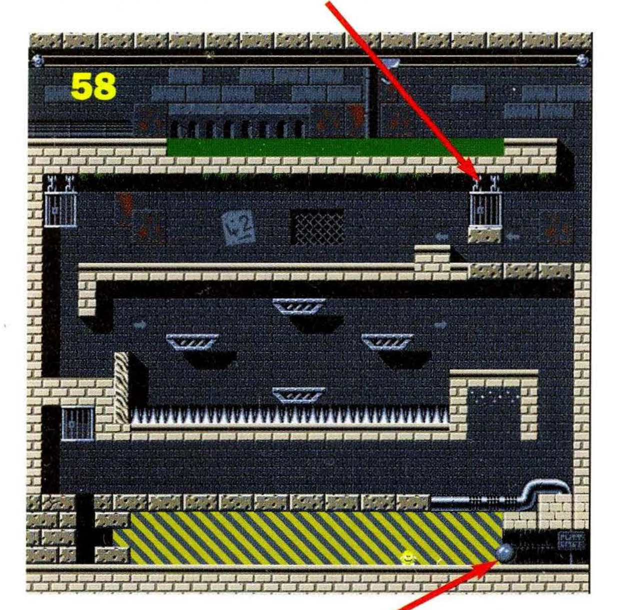
Level 57 - 59 Untergrund



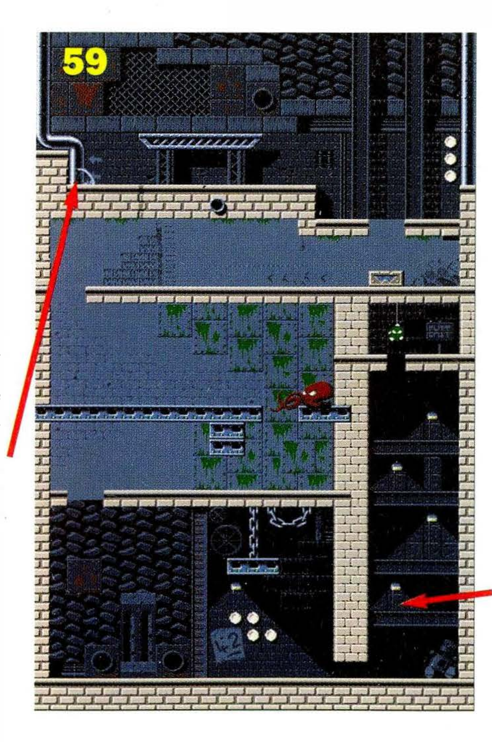
57. Level. Schwinge am Anfang mit dem grünen Furry rüber und hoch nach links. Zerstöre mit dem gelben Haarigen den Polizisten, der gerade die Kisten stapelt. Wechsle zum roten Furry und springe runter auf diese Sprungfeder. Futtere Dich durch die Blöcke auf der linken Seite und gehe zur oberen linken Ecke, in der sich der Schlüssel befindet.

Schwinge rüber zu diesem Käfig und befreie die Freundin vom Polizisten. Sie verschwindet nach unten links durch den verschlossenen Block. Springe runter nach rechts und stelle Dich neben die Sprungfeder, schieße mit dem gelben Haarigen auf die Kisten - 5 Schüsse zerstören 1 Box. Wenn Du alle Kisten vernichtet hast, gehe nach links und springe über den Polizisten und seine Freundin, um zum Ausgang zu kommen.

58. Level. Benutze den Haken, um Deinen grünen Furry über das Säurebad zu befördern und springe dann runter nach rechts. Bewege Dich vorsichtig auf den Käfig zu. Wenn Du zu schnell bist, wird ein Block vom Boden Dich in dem Käfig gefangennehmen. Gehe von links runter und bewege Dich schnell nach rechts, um dem runterfallenden Käfig auszuweichen.



Benutze die Plattform, um über die Spikes zu kommen und gehe rechts runter. Bewege Dich schnell nach links, um zu vermeiden, daß Du hoch in die Transportsterne geblasen wirst - sie würden Deinen Furry zurück auf die letzte Plattform befördern. Knabbere Dich in der unteren linken Ecke nach unten und nach rechts durch die Blöcke. Schieße auf diese Bälle, um sie zu zerstören oder springe über sie hinweg zum Ausgang.

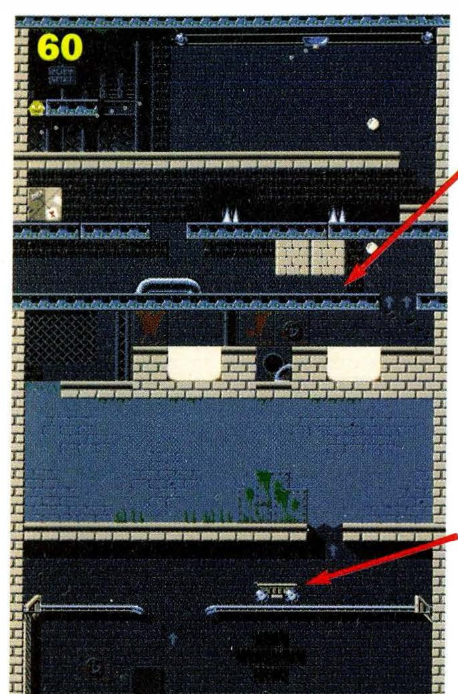


59. Level. Um das Rohr zum Platzen zu bringen, mußt Du hierhin schießen. Wenn das Wasser eine bestimmte Höhe erreicht, fällt der rechte Block runter und ermöglicht Deinem blauen Haarigen, den Screen runterzuschwimmen. Schalte die Krake aus, indem Du sie mit Blasen bespuckst. Schwimme dann in den unteren Screen.

Schwinge Dich an den Lampen zum oberen Ausgang. Schaue nach oben - 2 Blöcke werden auf Deinen Furry fallen und ihn zerdrücken.

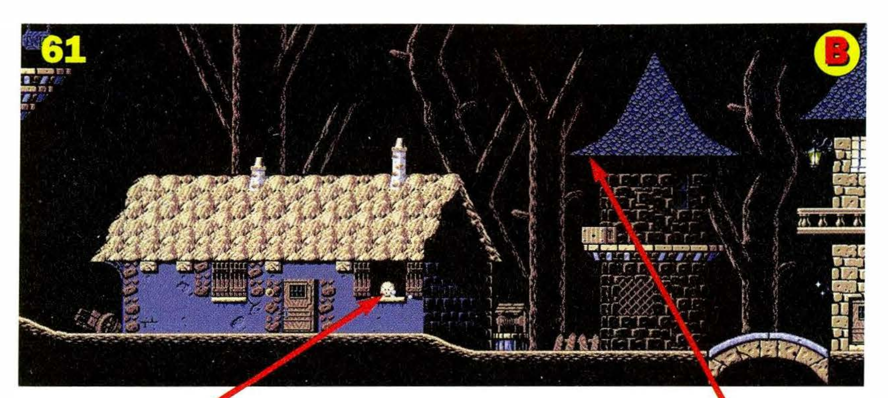


Level 60 - 62 - Untergrund/Dorf



Beiße Dich mit Deinem roten Furry durch diese Klötze, stelle Dich auf das Rohr, um hoch auf die nächste Plattform zu springen. Springe über die Spikes und hoch auf die letzte Plattform. Renne schnell rüber zur linken Seite und springe hoch in den Ausgang, um der feuernden Waffe an der Decke zu entkommen.

60. Level. Schlage Dir Deinen Weg nach oben durch, um zum Ausgang zu gelangen. Benutze den grünen Haarigen und diese Karre, um hoch ins Wasser zu springen. Schwimme bis nach oben links und steige aus dem Wasser. Springe vorsichtig über die Schlammpfützen und dann hoch auf die nächste Plattform.



61. Level. Renne schnell nach rechts, um diesem Typen, der auf Dich schießt, zu entkommen. Springe über den Brunnen und kille die haarigen Kürbisse am Boden mit Deinem gelben Furry. Springe in die Sterne auf der rechten Seite hinein, die Dich auf den Balkon oben bringen. Springe nach links durch das Farbfeld.

Schwinge Dich mit Deinem grünen Furry von diesem Dach auf das Hüttendach. Springe über die Kamine und schwinge Dich vom Rand des Balkons, um den Ausgang zu erreichen. Hier gibt es ein Bonuslevel.

62. Level. Gehe zu diesem Faß und schieße darauf, um es aufzusprengen. Achtung - im Haus wohnt ein Hund, der vielleicht herauskommt und Dich anfällt. Lasse Dich vom Luftzug, der aus dem Faß rauskommt, auf das Dach treiben. Springe über den Kamin und die andere Seite runter, um ein extra Leben zu erhalten.

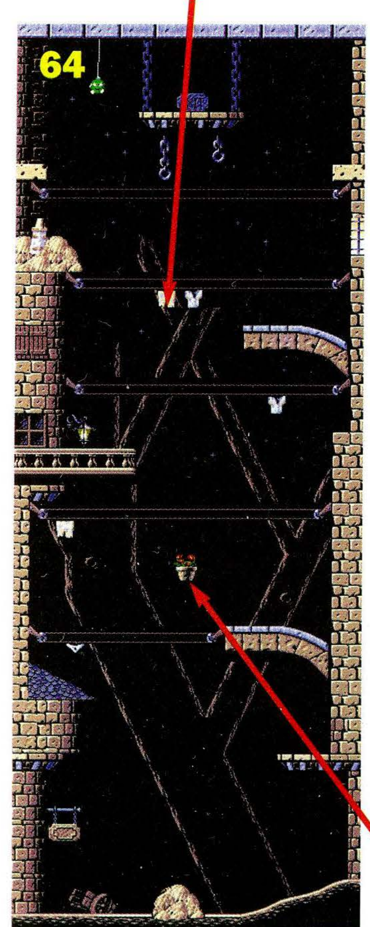
Schiebe den Block vor dem Haus auf die Seite und gehe runter in das Loch. Wandere durch den Gang und springe an der anderen Seite hoch. Dein Furry taucht hier wieder auf. Sammle die Münzen ein und springe in den Ausgang auf der rechten Seite.

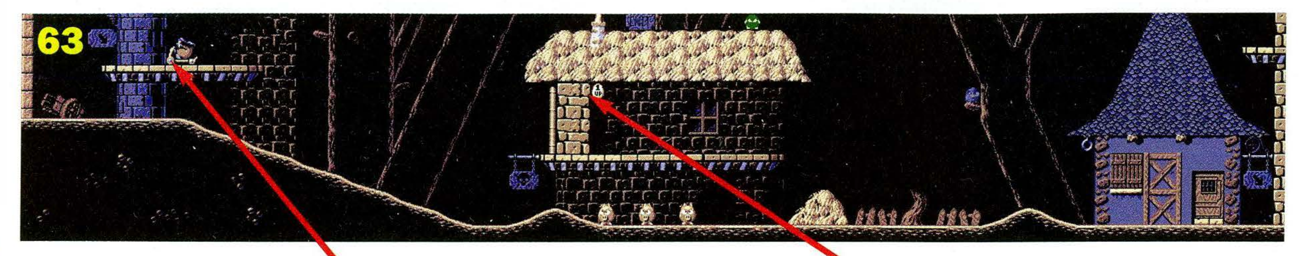




Level 63 - 65 - Dorf

Benutze die Vorsprünge und die Unterwäsche von der Leine, um zum Ausgang oben zu springen und schwingen. Die Blumentöpfe fallen laufend runter - bewege dich an den Seiten des Screens entlang nach oben.



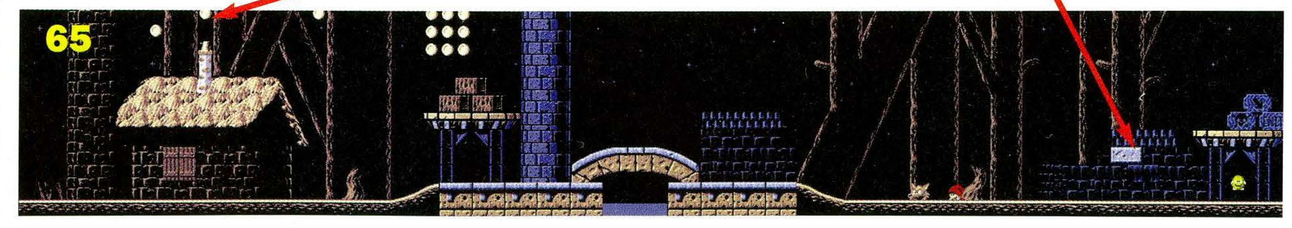


63. Level. Schieße diesen dicken Kerl vom Roller, springe auf den Roller und schiebe ihn den Berg hinunter. Bleibe darauf stehen und springe über die Schweine am Ende des Hügels.

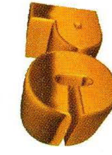
Springe auf den Heuhaufen, um an das extra Leben zu kommen. Du brauchst dann den grünen Haarigen, um auf das Dach zu schwingen und den Ausgang zu erreichen.

65. Level. Dies ist ein einfacher Level, wenn Du Glück genug hast, nicht von den runterfallenden Amboßen erledigt zu werden. Hier gibt es ein extra Leben, falls Du abenteuerlustig genug bist, Dich an es heranzuwagen. Viel Glück!

Erschieße den Wolf und Rotkäppchen, um sicher zum Ausgang zu kommen. Springe auf diesen Klotz und rüber zum Ausgang auf der rechten Seite.



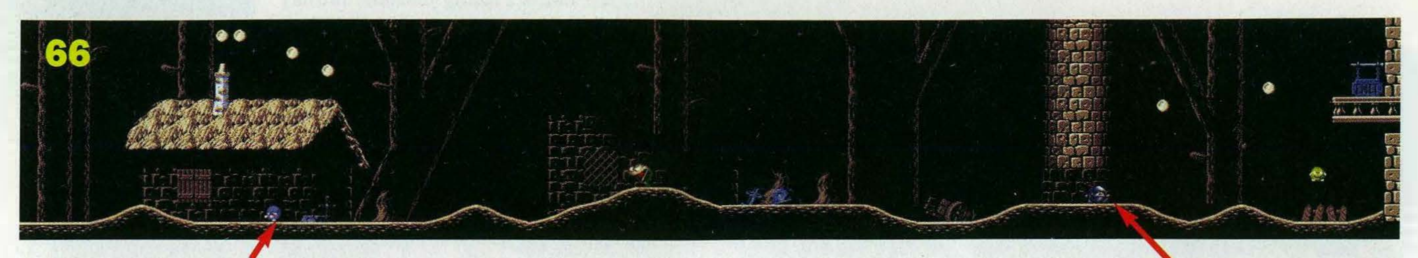
64. Level. Du fängst im unteren Teil des Screens an und mußt Dir den Weg nach oben bahnen. Paß auf diese herunterfallenden Blumentöpfe auf. Wenn sie Deinen grünen Furry treffen, fällt er vom Seil und muß zurück nach unten an den Start des Levels.





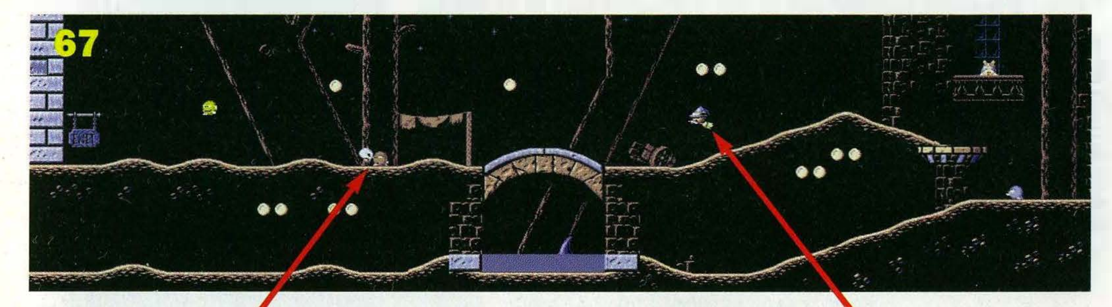


Level 66 - 68 - Dorf



66. Level. Zuerst mußt du auf diesem Level an dem blauen Lästigen vorbei. Jedesmal, wenn Du ihn tötest, taucht ein neuer auf. Springe über ihn hinweg und erschieße die Schlange, die Deinen Weg versperrt.

Wenn Du auf diesen lästigen Kerl schießt, wird er anfangen, auf Dich zu feuern. Schieße noch einmal, um ihn zu erledigen. Gehe in die Luftströmungen, um alle Münzen einzusammeln und um zum Ausgang zu kommen.

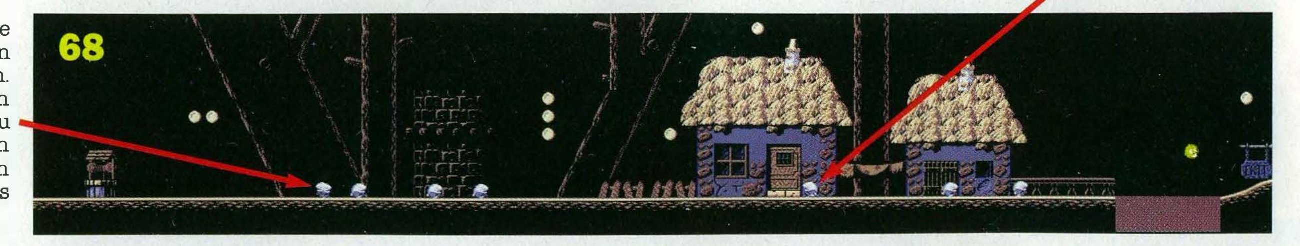


67. Level. Gehe in den rechten Teil des Screens, sammle dabei alle Münzen ein, aber sei vorsichtig, wenn Du diesem Kerl in die Quere kommst, wird er einen Totenkopf auf Dich werfen. Bleibe am Rand des Teiches stehen und schieße auf die Haiflosse, um ihn zu töten. Nun kannst du sicher über das Wasser springen.

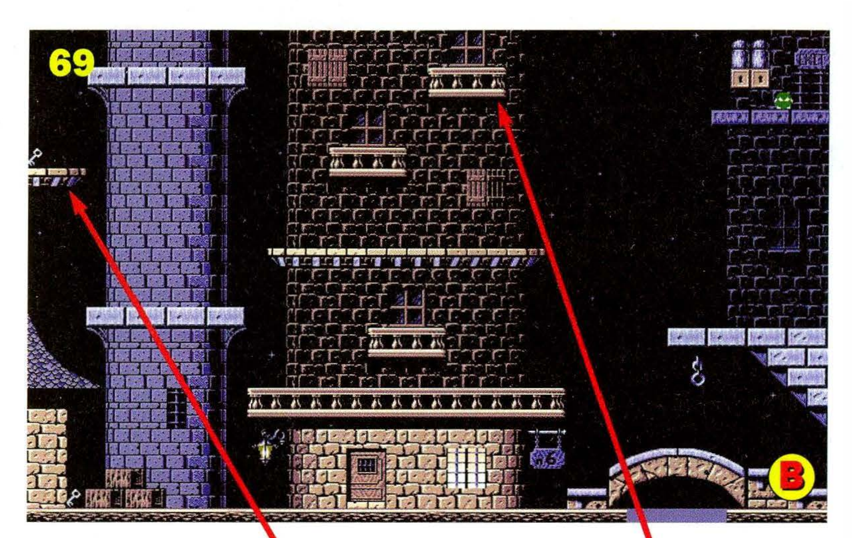
Der blaugekleidete Mann, der in der rechten Ecke steht, wird Dir nichts tun. Wenn Du ihn jedoch umbringst, wird seine Freundin weinen. Dieser Wächter, der auf seinem Besen herumfliegt, wird auf Dich schießen. Du kannst ihn entweder töten oder wegrennen. Springe über den Mann, der mit Totenköpfen um sich schmeißt, um den Ausgang zu erreichen.

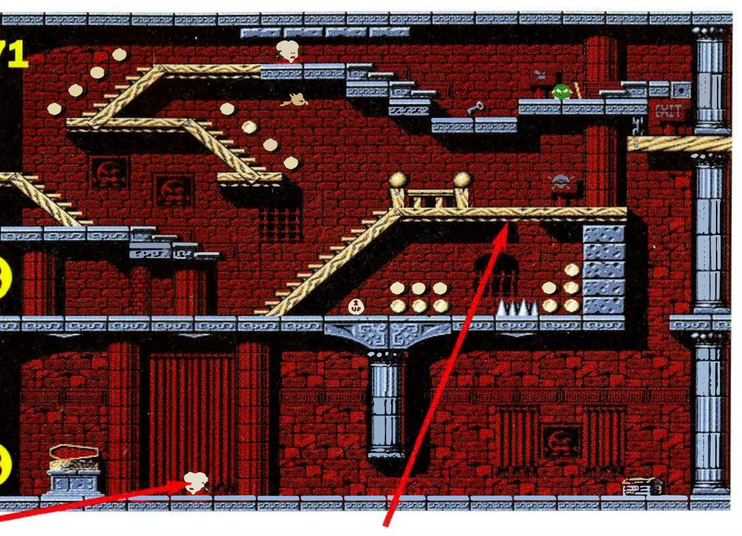
Halte an, um den blauen Lästigen zu töten. Schieße über die Stufe, um ihn zu treffen. Wenn er verschwunden ist, springe über die Stufe und laufe zum Rand des Säurebads. Springe ein paarmal hoch und runter, bevor Du rüber zum Ausgang springst.

68. Level. Warte, bis diese blauen Männer mit weißen Kappen aufhören, zu hüpfen. Springe dann über den Brunnen. Für jeden, den Du abschießt, erscheint ein Neuer. Um an ihnen vorbeizukommen, ist es besser, über sie zu springen.



Level 69 - 71 - Dorf/Fabrik





69. Level. Stelle Dich in die untere rechte Ecke, um Zugang zum Bonuslevel zu erhalten. Gehe in den linken Bereich des Screens, um die Schlüssel einzusammeln. Benutze den Rand des Balkons, die Ecke des Daches und die Plattform als Hilfe, um nach oben zu klettern und den 2. Schlüssel zu holen.

70. Level. Gehe nach rechts und springe über diese Spikes, halte nach den Geistern Ausschau - Du kannst sie nicht töten! Schieße den haarigen Kürbis ab und zünde den Heuhaufen an. Springe auf den Heuhaufen zu und benutze die Luftströmungen, um Deinen Furry auf die Kisten zu heben.

Wenn Dein Furry beide Schlüssel besitzt, schwinge Dich an diesem Balkon rüber zum Ausgang. Öffne beide Türen und gehe hindurch, um zum Ausgang zu kommen.

71. Level. Hier gibt es 2 Bonuslevels. Springe über den Sarg und knabbere Dich durch die linke Wand, um an die erste zu kommen. Diese alte Dame ist von ihrem Schlaf erwacht und hinter Dir her. Springe mit Deinem grünen Haarigen auf die Truhe rechts. Dadurch springst Du hoch auf die nächste Plattform.

Wenn Du diesen Teil übersteigst, wird er verschwinden und Du kannst runtergehen und Dir ein extra Leben holen. Mache das gleiche, wie zuvor beschrieben, um ins 2. Bonuslevel hineinzukommen. Die alte Dame, die Dein Furry aufgeweckt hat, verwandelt sich in eine Fledermaus. Locke sie in den oberen Teil des Screens. Dort mußt Du den Hebel betätigen, um einen Holzpfahl zu lösen, der auf sie draufällt. Hole den Schlüssel und entferne die Blockierung, um den Ausgang zu erreichen.

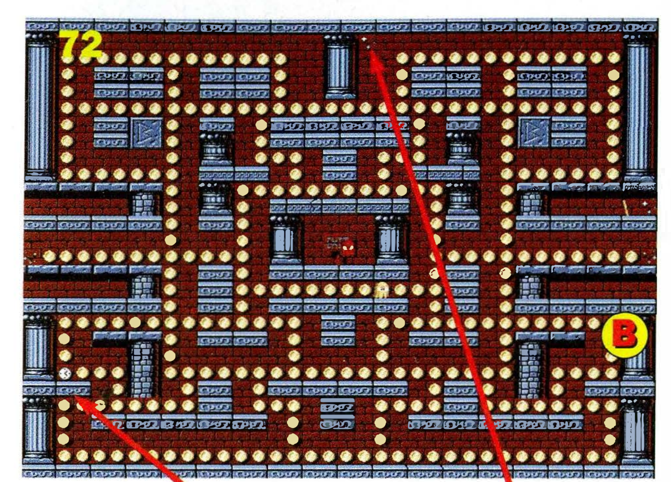
Stelle Dich auf die untere rechte Box und schieße auf den haarigen Kürbis, um ihn auszuschalten. Gehe auf die andere Seite und springe über die Boxen. Bleibe hier stehen, um auf den fliegenden Wächter zu schießen und gehe nach außen links, um den Geistern zu entkommen. Wenn der Wächter tot ist, stelle die Leiter auf die Seite, wo die Laterne steht, springe auf die Leiter und dann auf die Laterne, um zum Ausgang zu kommen.







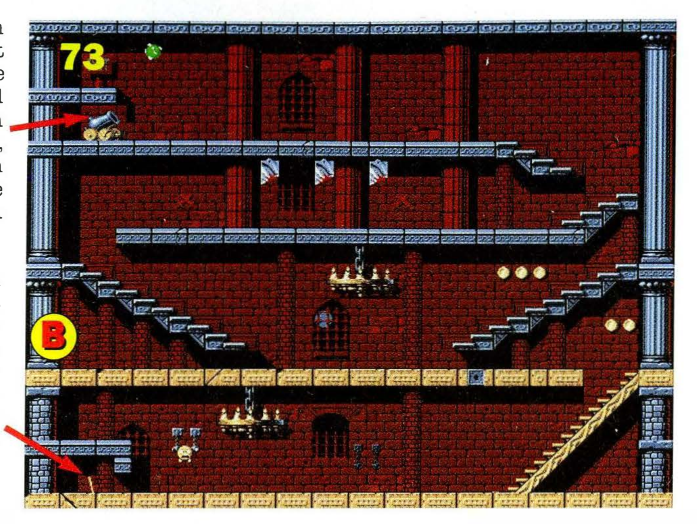
Level 72 - 75 - Fabrik



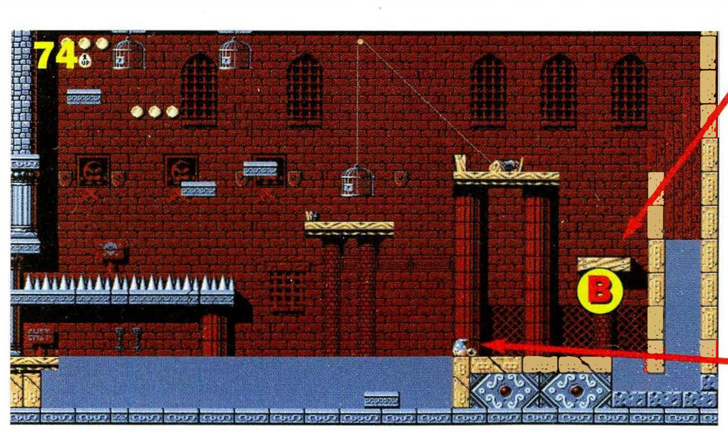
72. Level. Pacmanland! Führe Deinen Haarigen durch diesen Level, um den Ausgang zu erreichen. Hier gibt es extra Zeit, die es wert ist, eingesammelt zu werden, und Dein Furry kann alle Münzen einsacken. Für 100 Münzen gibt es immer ein extra Leben.

Töte mit dem gelben Haarigen Deine Angreifer. Wenn Du sie alle vernichtest, kannst Du alle Münzen in Ruhe einsammeln. Klettere hoch und in die Sterne hinein, die Deinen Furry in den Hebelraum transportieren. Ziehe an dem Hebel, um den Ausgang sichtbar zu machen. Gehe durch die Sterne, um auf den Screen zurückzukehren.

Renne auf der nächsten Plattform schnell nach rechts, werde nicht langsamer, sonst fallen die Klingen auf Deinen Furry und schlitzen ihn in 2 Hälften. Um zum Ausgang zu kommen, benutze den grünen Haarigen, um von der Decke auf die andere Seite zu schwingen - gehe den Kanonenkugeln aus dem Weg.

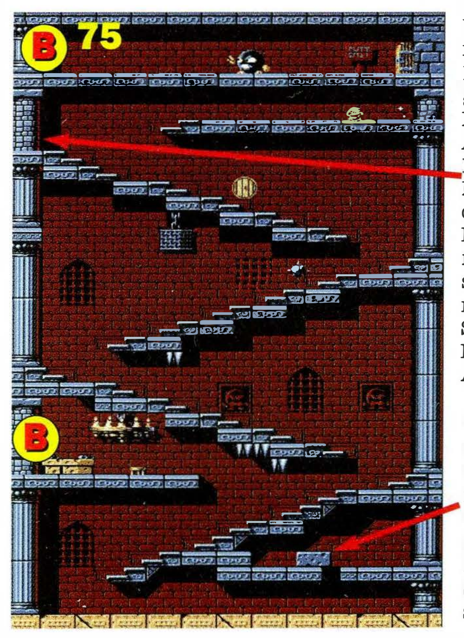


73. Level. Betätige den Schalter beim Start des Levels, um den Mann von seinen Ketten zu erlösen. Du brauchst ihn auf der nächsten Plattform, um die Tür zu öffnen. Wenn er Dich durch die Tür gelassen hat, gehe schnell nach links und hoch auf die nächste Plattform, bevor er sich in einen Wolf verwandelt und Dich erschießen kann.



74. Level. Wechsle auf den blauen Furry und tauche ins Wasser, schwimme unter die Wand und hoch an die Oberfläche. Oben angelangt, springe über zu der Kurbel und betätige den Schalter, um den Zauberer mit dem Eimer freizubekommen. Es gibt ein extra Leben in der oberen linken Ecke und ein Bonuslevel.

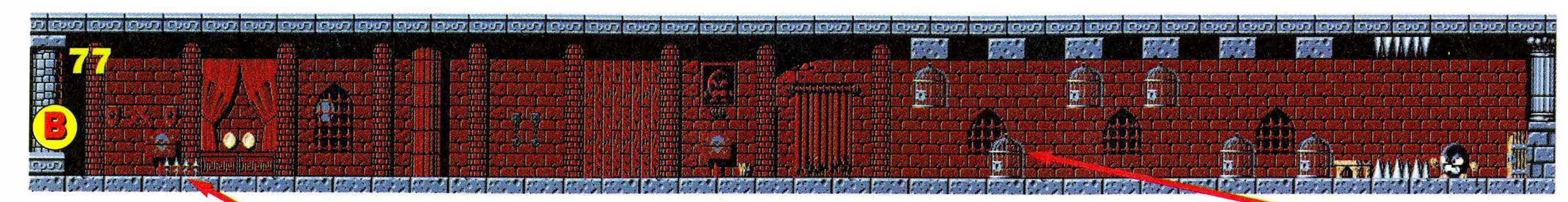
Warte, bis der Zauberer den Pool gefüllt hat, bevor Du rüber zum Ausgang schwimmst.



Weiche den runterfallenden Fässern und dem gespickten Ball auf Deinem Weg zum Ausgang aus. Wenn Dein Furry diesen Punkt erreicht, warte darauf, daß der Bösewicht ein Faß fallen läßt und springe dann nach rechts. Gehe in die Sterne, um ins Bonuslevel und zum Ausgang zu kommen.

75. Level. Drücke diesen Klotz zur Seite und gehe runter durch den Spalt. Springe auf die Stufen und klettere an die Spitze. Hier befinden sich Bonuslevels.

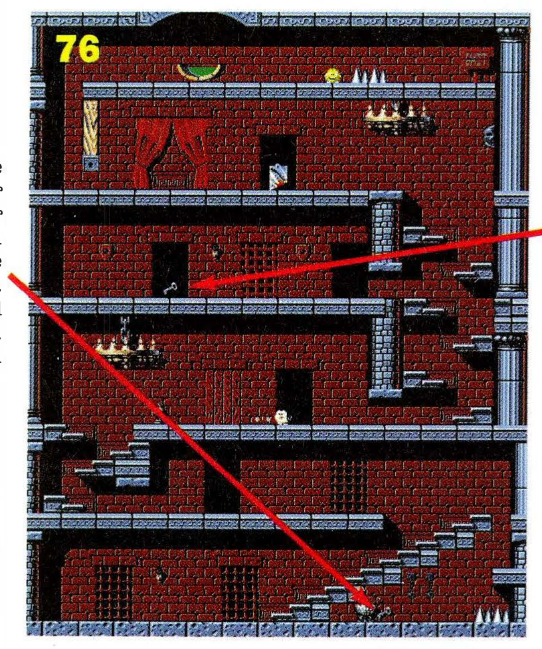
Level 76 - 78 - Fabrik



77. Level. Sei beim Start vorsichtig - Spikes schießen aus dem Boden. Springe über die ersten paar Blöcke, um die Spikes zu umgehen. Dein Haariger kann noch die Münzen einsammeln, wenn er sich traut.

Gehe sehr langsam auf diese Käfige zu. Der zweite, fünfte und sechste sind die einzigen Käfige, die runterfallen und Dich fangen können. Wenn ein Käfig fällt, springe über ihn. Springe durch die Spikes, um zum Ausgang zu kommen.

76. Level. Klettere an die Spitze der Stufen, beiße Dich auf der oberen rechten Seite runter durch den Block, um diesen Schlüssel zu ergattern. Springe raus und gehe weiter zum 2. Stockwerk. Öffne diese Tür und springe dazu hoch und runter. Ein Pinguin taucht plötzlich vor Dir auf und greift Dich an.



Spring die Stufen hinunter und erschieße den Pinguin mit dem gelben Haarigen, indem Du ihn auf- und abhüpfen läßt. Sammle diesen Schlüssel vom 4. Stockwerk ein. Stelle Dich nicht in die Nähe des 5. Stockwerkes - es ist eine Falle! Öffne den Block und sobald Du an ihm vorbei bist, gehe zurück nach rechts, um den Spikes an der Decke auszuweichen.

78. Level. Springe am Anfang über die ersten paar Blöcke und über den Bösewicht, der gerade den Hebel gedrückt hat. Renne zur äußeren rechten Seite des Screens, um zu vermeiden, daß Dein Furry in den Käfigen gefangen wird. Achtung! Spikes!

Wenn Dein Furry diesen Teil des Screens erreicht hat, springe hier, um den Block von der Decke zu lösen, damit er runterfällt. Springe über den Bösen, wenn er zurückkommt. Wenn die 2 kleinen Bösewichte herauskommen, gehe zurück nach links. Sie werden Dir folgen und ins Säurebad fallen. Komme zurück und schiebe den Block herbei, um hochzuspringen und Dich durch die Säule zu knabbern und ein extra Leben zu erhalten. Gehe nach rechts durch den Ausgang.

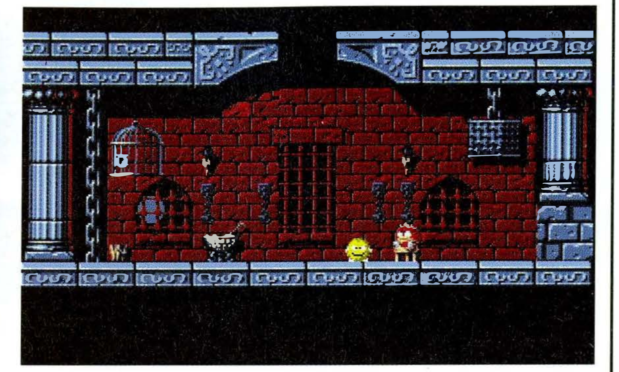


Das Ende des Spiels

Das Ende...



Das wärs. Deine Chance, den Bösewicht zu töten. Schieße mehrmals auf ihn, nach einiger Zeit wird er schrumpfen und hört dann mit feuern auf und benutzt das Schild, um sich zu schützen. Schieße weiter auf ihn und den Käfig. Nach mehrmaligem Versuch kommt der Käfig runter und nimmt ihn gefangen. Der Block in der Mitte bewegt sich fort und ermöglicht Dir, den Spalt runterzuspringen.

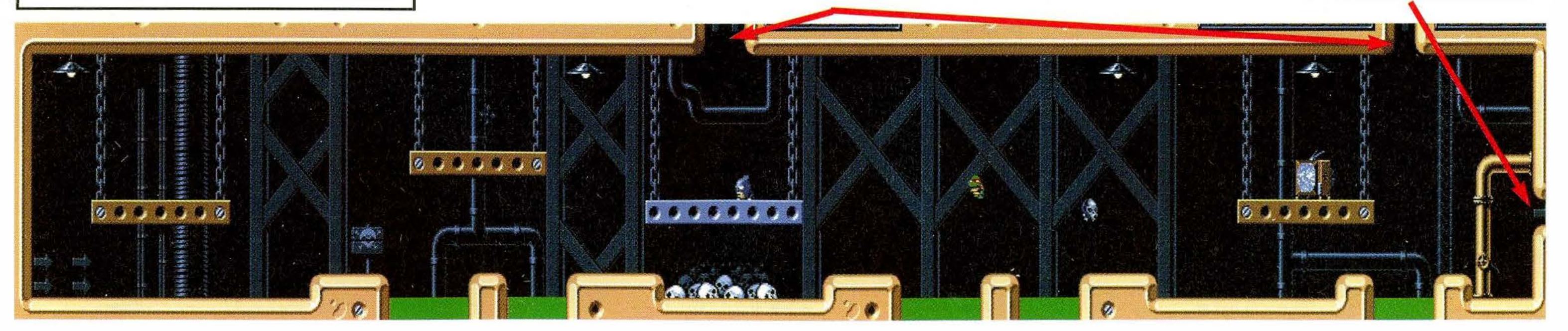


Nachdem Du nun den Bösen gefangen und das Land Skulmpf gerettet hast, ist es Zeit, den König zu befreien. Schieße auf die Ketten, die ihn an den Stuhl fesseln. Dies wird ihn von dem bösen Dungeon befreien. Sehr gut - und die Furries haben ihre Aufgabe, den König zu retten, erfüllt!

Dieser Level ermöglicht Dir Zugang zu den Spielleveln. Töte Deine Angreifer, um zu einem der 3 Ausgänge zu kommen.

Dein Furry muß hochschwingen in diese Ausgänge an der Decke hinein. Wenn Du gut genug bist, durch einen der Ausgänge zu kommen - es gibt einen Irrgarten, den Dein Haariger erforschen kann! Viel Glück und viel Spaß!

Schieße auf das Fernsehen hier und gehe hinein, um Zugang zu diesem Ausgang unten rechts zu bekommen.





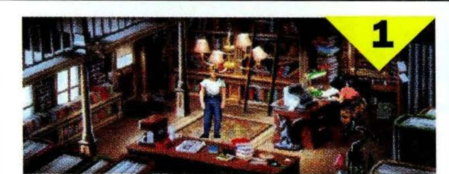


GABRIEL KNIGHT

Willkommen zur Komplettlösung der Horror-Story von Sierra. Als Gabriel Knight mußt Du Dein Schicksal als Schattenjäger auf Dich nehmen. Viel Glück!

1. TAG...

Der Buchhandel St. George


1

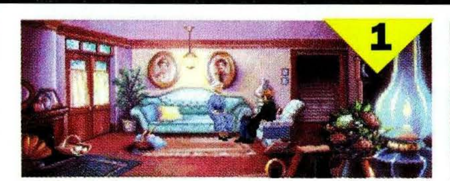

2


3

Die Karten oben zeigen Dir, wie die Stadt aussehen wird, wenn Du alle Orte ausfindig gemacht hast. So sollte die Stadt nach dem 10. Tag aussehen.

Das erste, was Du jeden Morgen machen solltest, ist, Dir die Zeitung zu nehmen und die wichtigsten Geschichten des Tages zu lesen - und vergiß Dein Horoskop nicht!. Die ersten Tagesmeldungen werden über die Voodoo-Morde berichten, die im Herzen von New Orleans stattgefunden haben. Es wird behauptet, daß Voodoo-Artefakte, die am Ort des Geschehens aufgefunden werden, in Wirklichkeit Fälschungen sind und diese Taktik nur angewendet wird, um Leute zu erschrecken.
Auf den Tisch findest Du ein Vergrößerungsglas und eine Pinzette - heb beides auf! Auf dem Bücherregal oben links befindet sich ein deutsches Gedichtbuch von Heinz Ritter - lese es! Lese auch das Buch über Schlangen - Du findest es oben rechts im Regal. Auf dem Bücherregal unter dem Fenster findest Du ein Deutsch/Englisches Wörterbuch, welches Dir beim Übersetzen helfen wird. Öffne das Cash-Register und nehme das Geschenkzertifikat aus der linken Seite der Schublade. Spreche nun mit Grace und benutze das '?-Bild' und frage sie, ob Nachrichten für Dich eingegangen sind. Deine Großmutter hat angerufen und gefragt, ob Du nicht mal vorbeikommen willst und in den Sachen Deines Vaters wühlen möchtest. Omas Haus befindet sich nun auf der Hauptkarte von New Orleans. Detektiv Mosely hat auch angerufen - wegen einigen Fotos, die Du von der Rezeption der Polizeistation abholen sollst. Ein Mann namens Wolfgang Ritter rief aus Deutschland mit einer wichtigen Nachricht an. Die Polizeiwache erscheint nun auf dem französischen Quartier der Karte. Benutze das 'Open-Bild', das sich auf der Tür des Buchhandels befindet und gehe auf die Straße hinaus. Klicke auf dem 'New Orleans'-Zeichen und gehe zum Haus Deiner Oma.

Omas Haus


1


2


3

Benutze das 'Fragezeichen-Bild' auf Oma Knight und frage sie über die 'Knight-Familie' aus. Das ermöglicht Dir, auch noch was über die Familienmitglieder Harrison, Philip und Margaret Templeton Knight zu erfahren. Frage sie solange aus, bis sie die gleichen Informationen immer weiter wiederholt. Der Friedhof Nr. 1 erscheint nun auf der französischen Quartier-Karte. Deine Oma schlägt Dir vor, das Familiengrab einmal zu besuchen. Gehe auf den Speicher und hole das Skizzenbuch. Wenn Du es aufschlägst, siehst Du Zeichnungen, die Dein Vater angefertigt hat. Gehe mit dem 'Operations-Bild' auf die Uhr und Du kannst das Gesicht aus der Nähe betrachten. Bewege die Hände mit dem 'Bewegungs-Bild' auf 3 Uhr und bewege den äußeren Kreis, bis der Drachen oben erscheint. Benutze das 'Operations-Bild' auf dem Aufziehschlüssel und eine Schublade erscheint aus dem unteren Teil der Uhr. Nehme das Foto und den Brief heraus. Öffne Dein Inventar, um das Foto anzuschauen und den Brief zu lesen. Nachdem Du den Brief gelesen hast, kannst Du 'Heinz Ritter' in Deine Gesprächsthemen einbeziehen und mit Deiner Oma diskutieren. Schattenjäger gehört nun auch zur Hauptliste. Gehe und frage Oma nach Heinz Ritter. Verlasse sie und gehe zur Polizeiwache.

Polizeiwache



Frage den Polizeiwachtmeister nach Mosely und den Fotos - er wird Dir einen Umschlag geben. Gehe zum Inventar und öffne den Umschlag, damit ein Mordfoto und ein Foto von Moselys Abschlußfeier zum Vorschein kommt. Du mußt zuerst den Ort des letzten Voodoo-Mordes finden, um Mosely ausfindig zu machen.

GABRIEL KNIGHT

...1. TAG

Jackson-Platz

Diese Karte zeigt den ganzen Jackson-Platz. Wenn Du nach Norden gehst, wirst Du in der Kathedrale enden.





Gehe zum nordwestlichen Teil des Platzes und gehe nahe an die Pantomime heran. Du stellst fest, daß sie jedem folgt, der in ihre Nähe kommt. Versuche, daß Du sie bewegen kannst (gehe nahe heran), Dir zu folgen. Denke daran, daß wenn Du anderen Personen im Park zu nahe kommst, daß die Pantomime diesen Leuten, anstelle von Dir hinterherlaufen wird. Halte dich also außer Reichweite von anderen entfernt. Wenn sie Dir folgt, führe sie zu dem Polizisten auf dem Motorrad, der sich südwestlich des Platzes befindet. Er wird den Polizisten auf die Schippe nehmen und dieser wird die Pantomime aus dem Bild vertreiben. Schaue Dir das Motorrad genau an, damit Du das Funkradio findest. Zeige mit dem 'Operations-Bild' auf es und Du wirst den Ort des Kriminalgeschehens über die Funkwellen hören können. Der Tatort wird nun auf der großen New Orleans-Karte angezeigt.

Tatort





Schau Dir das Muster am Boden an - dies wird ein 'Muster' in die Themen bringen, das Du mit Mosely später diskutieren wirst. Benutze das Vergrößerungsglas auf den Zeichen im Gras auf der rechten Seite des Baumes, um eine Schlangenhaut aus der Nähe zu betrachten. Benutze die Pinzette, um die Haut hoch und in Dein Inventar aufzunehmen. Dies nimmt das Thema 'Schlangen' in Deine Weltthemenliste auf. Fertige in Deinem Skizzenbuch eine Zeichnung von dem Muster des Körpers an. "Lake-Muster" wird in Dein Inventar aufgenommen. Nehme zum Schluß etwas Tonerde vom Uferrand mit. Maria Gedde tritt hier erstmals in Erscheinung.

Polizeiwache



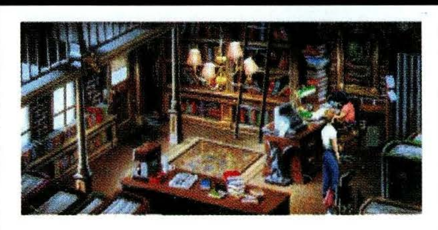
Nachdem Du alle Anhaltspunkte gesammelt hast, mußt Du zur Polizeiwache zurückkehren und ein Gespräch mit Mosely führen. Frage an der Rezeption nach Detektiv Mosely und Du kannst in sein Büro gehen. Frage Mosley nach den Verhaltensmustern am Tatort. Dies nimmt 'Andere Muster' in Dein Themenmenü auf. Er informiert dich über 6 andere Teilmuster. Frage nach ihnen. Du wirst erfahren, daß die Polizistin Franks die 'Case (Fall)-Akte' hat.
Gehe zu ihr und spreche sie mit dem '!-Bild' an. Du mußt eine Kopie der Akte anfertigen - dies ist ein bißchen schwierig. Lasse die Akte auf dem Schreibtisch von Franks liegen und gehe zurück, um mit Mosely zu sprechen. Bestehe auf noch einem Foto mit Mosley und Dir für Dein Buch. Die Polizistin Franks macht das Foto. Frage nach noch einem Foto, aber bevor sie noch eins schießt, sage, daß Du Dir Dein Haar noch richten mußt und gehe raus, um dies zu tun. Nehme die Akte von Franks Tisch und lege sie auf den Fotokopierer, um eine Kopie zu machen. Lege die Akte zurück - falls Du dies nicht tust, wird die Polizistin Franks nicht mehr mit Dir sprechen - und gehe zurück in Moselys Büro, damit das Foto geschossen werden kann.

Apotheke Dixieland



Schau auf das Zeichen auf dem Ladentisch. 'St. Johns Eve' wird ins Themenmenü aufgenommen. Zeige das Mordfoto dem Ladenbesitzer Willy und frage nach dem Voodoo-Mord. "Cabrit Sans Coeur' erscheint im Menü.

Buchhandel St. George



Gehe zum Laden zurück und spreche mit Grace. Deine letzte Aufgabe dieses Tages ist es, sie zu Nachforschungen über Malia Gedde zu überreden. Du kannst nun schlafengehen.

GABRIEL KNIGHT

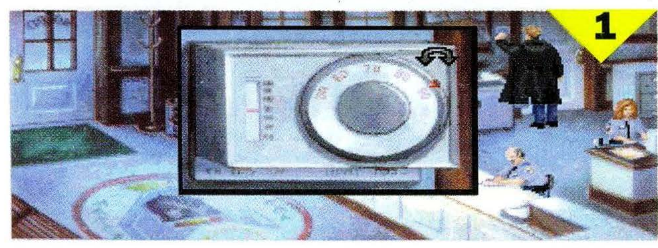
2. TAG...

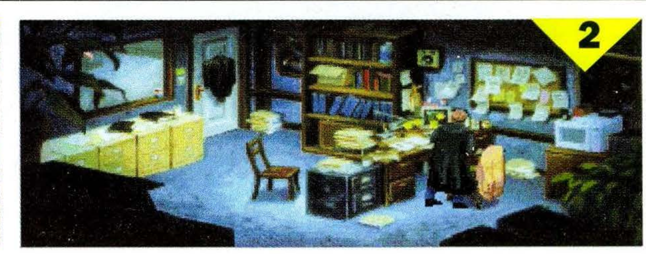
Buchhandel St. George



Lese zuerst die Tageszeitung. Frage Grace nach eingegangenen Nachrichten und sie wird Dir die Adresse von Malia Gedde mitteilen.

Polizeiwache





Zeige mit dem 'Fragezeichen-Bild' auf den Schreibtisch des Wachtmeisters und frage nach Mosely. Bevor du in sein Büro gehst, benutze das 'Operate-Bild' auf dem Thermometer an der Wand draußen vor seinem Büro. Laß die Temperatur auf 75 Grad oder heißer hochschnellen und gehe in sein Büro. Mosely zieht aufgrund der Hitze seine Jacke aus. Frage nach einem Kaffee und er verläßt das Büro. Zeige mit dem 'Pick-Up-Bild' auf das Abzeichen an seiner Jacke, die an seinem Stuhl hängt.

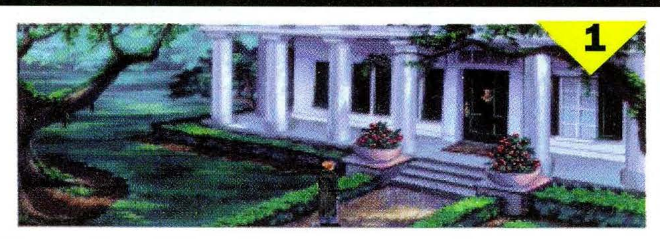
Jackson Platz





Gehe zum nordöstlichen Teil des Platzes und beobachte den Künstler, der im Wind sein Bild verliert. Gehe in den südwestlichen Teil und spreche den Hot-Dog-Verkäufer an. Biete ihm das Geschenkzertifikat aus Deinem Cash-Register im Tausch gegen einen Hot-Dog an. Gebe dem in der Nähe tanzenden Jungen den Hot-Dog und zeige mit dem 'Talk-Bild' auf ihn. Er wird Dir anbieten, Dir einen Gefallen zu tun, also frage ihn, ob er das Bild, welches hinter das Parkgeländer geweht ist, wiederzufinden. Nachdem er es Dir gegeben hat, händige es dem Künstler aus. Dieser freut sich so sehr, daß auch er Dir einen Gefallen tun möchte. Gebe ihm die 6 Muster, die Du von Mosely erhalten hast. Gib ihm auch das Muster vom See. Der Künstler wird versuchen, das ganze Bild für dich bis morgen zu rekonstruieren.

Geddes Villa





Schaue auf der großen New Orleans-Karte nach, um Malias Haus zu finden. Gehe mit dem 'Operate-Bild' auf den Türklopfer und ihr Butler erscheint. Sage ihm, daß Du Malia Gedde geschäftlich sprechen möchtest. Zeige ihm als Beweis die Polizeimarke, die Du von Mosely gestohlen hast. Frage Malia zweimal über Voodoo und sie wird Dir vorschlagen, das Museum zu besuchen. Frage sie nach 'Lake Pontchartrain' und flirte ein bißchen mit ihr, bis sie Dich rauswirft.

GABRIEL KNIGHT

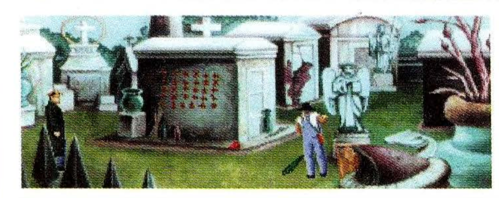
...2. TAG

Voodoo Museum



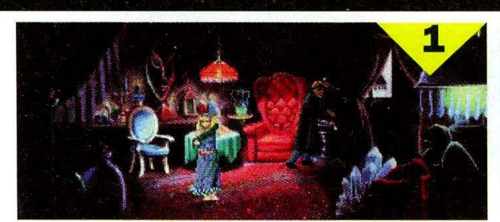
Frage im Museum Dr. John nach Voodoo. Deine Themenliste nimmt 'HistoricVoodoo' und 'Allgemein-Voodoo' auf. Frage ihn nach Allgemein-Voodoo, bis seine Mitteilungen sich wiederholen. Die französische Quartier-Karte fügt 'Moonbeams' hinzu. Frage ihn nach historischem Voodoo, bis er Dir über Marie Laveau berichtet. Ihr Name erscheint im Themenmenü. Frage nach Marie Laveau - 'St. Louis Friedhof' wird ins Themenmenü aufgenommen.

St. Louis Friedhof



Frage den Friedhofswächter nach Marie Laveau, bis sich die Mitteilungen wiederholen. 'Andere verzeichnete Voodoo Gräber' wird dem Themenmenü zugefügt. Frage den Wächter danach. Er sagt, daß einige Leute glauben, daß Marie gar nicht in ihrem Grab liegt. Schaue Dir die Wand des Laveau-Grabes an und mache eine Skizze von den Kreuzen dort. 'Voodoo Code 1' kommt ins Inventar.

Moonbeams Haus





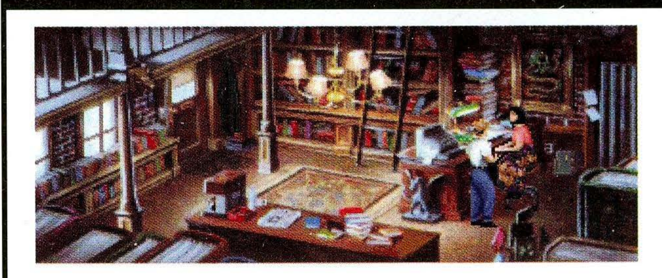
Frage Moonbeam nach Voodoo und nach St. Johns Eve. 'Tiermasken' wird dem Themenmenü zugefügt. Frage nach Schlangen - 'Grimwald' erscheint ebenfalls im Menü. Frage Moonbeam nach Grimwald und wähle die Demonstrationssuche. Moonbeam führt mit ihrer Hausschlange Grimwald einen Tanz auf. Während sie tanzt, gehe zu Grimwalds Käfig und nehme die Schlangenhaut heraus. Entnehme die kodierte Nachricht Deinem Inventar und Moonbeam wird die Codes für Dich übersetzen. Vergleiche die Schlangenhäute im Inventar mit dem Vergrößerungsglas. Sie stimmen nicht überein.

Dixieland Apotheke



Beobachte im Laden Madame Cazaunoux. 'Cazaunoux' wird ins Themenmenü aufgenommen. Frage Willy nach Tiermasken und nach 'Willy Jr.' Willy teilt Dir mit, daß er $ 100.00 für die Krokodilmaske haben will.

Buchhandel St. George

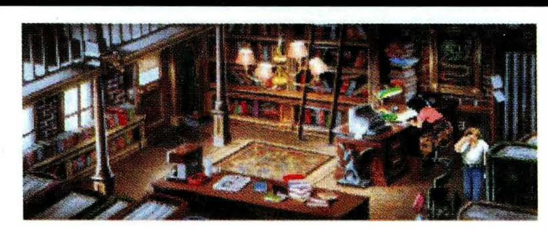


Gehe nach Hause und rede mit Grace. Frage sie, ob sie über Madame Cazaunoux Nachforschungen anstellen kann. Der Tag ist nun zu Ende.

GABRIEL KNIGHT

3. TAG...

Buchhandel St. George



Frage Grace, ob eine Nachricht für Dich da ist und nach Ritters Telefon-Nr. Sie wird Dir eine aus dem Telefonbuch herausgerissene Seite mit Nummern von Cazaunoux geben. Sie bemerkt, daß Mosely angerufen und mitgeteilt hat, daß er heute einen Verdächtigen verhört. Lese die Zeitung, um herauszufinden, daß eine Vorlesung über afrikanische Religionen an der Universität Tulane stattfindet. Die Universität wird auf der großen New Orleans-Karte erscheinen. Ein benachbarter Ladenbesitzer kommt herein und fragt, ob er Dein Gemälde kaufen kann. Verkaufe es für $ 100.00. Gehe nun in das Hinterzimmer des Ladens.

Gabriels Zimmer



Nehme das Haargel aus dem Medikamentenschrank und gehe zum Telefon. Benutze das 'Operate-Bild' auf dem Telefon. Rufe das Cazaunoux-Haus unter der Nr. 555-1280 an. Am Ende des Gespräches hörst Du einen Hund bellen, den sie Castro nennt. Rufe den Tierarzt an - seine Nummer findest Du auf der gleichen Telefonseite - 555-6170. Sage ihm, daß Du Dir Sorgen machst, weil Castro seine drei letzten Tanzstunden versäumt hat. Madame
Cazaunoux's Adresse wird Dir mitgeteilt und das Haus erscheint auf der französischen Quartier-Karte. Rufe Ritter unter der Nr. 49-09-324-333 an und er sagt Dir seine Vorahnung von Gefahr voraus. Er schlägt Deine heutige Abreise von New Orleans vor. Er ist wirklich der Bruder Deines Großvaters. Er sagt, daß er Dir, wenn Du nicht sofort nach Deutschland fährst, ein Journal senden wird, das Dir hoffentlich eine kurze Erklärung der Vorgänge geben wird.

Jackson Platz





Gehe zu der nordöstlichen Ecke des Platzes und hole die Rekonstruktion des Künstlers ab. Gehe zum Nordwestteil des Parks und beobachte den Wahrsager. Sie fängt zu Tanzen an. Während sie tanzt, berühre sie und sie wird ihren Schleier verlieren. Halte das Vergrößerungsglas auf den Schleier, um eine Haut zu erkennen. Lege sie mit der Pinzette zu Deinem Inventar. Vergleiche sie mit den anderen Häuten. Gib den Schleier zurück zu der Wahrsagerin, die Dir dann die Zukunft deuten wird. Schlechte Nachrichten!

Moselys Büro



Gehe zurück zur Polizeiwache und frage nach Moseley in der Dir schon bekannten Weise. Er verhört gerade einen Verdächtigen namens Crash. Schaue Dir das ganze Verhör an und gehe dann zur Uni.

Universität Tulane



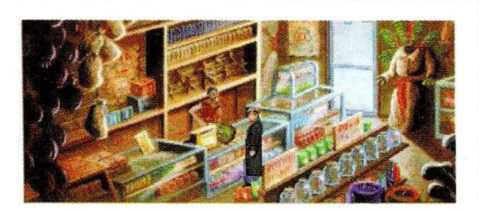


Höre der Vorlesung zu. Gehe in das Büro zum Ende der Vorlesungshalle und frage den Professor nach 'Cabrit sans Coeur'. Zeige ihm das Mord-Foto. 'Black Voodoo' erscheint in Deinem Themenmenü. Frage ihn danach und auch nach 'St. Johns Eve'. Zeige Hartridge die Skizze des Künstlers. Er macht eine Kopie und wird Dir bei Deinen Nachforschungen helfen.

GABRIEL KNIGHT

...3. TAG

Dixieland Apotheke



Kaufe im Laden die Krokodilmaske und gib Willy das Geld dafür. Du bekommst Master-Gambling-Öl als Zugabe hinzu.

St. Louis Kathedrale



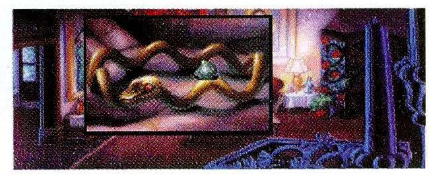


Gehe in den Priester-Umkleideraum im hinteren rechten Ende der Kathedrale. Nehme den Kragen und das Hemd mit und gehe.

Madame Cazaunoux's Haus







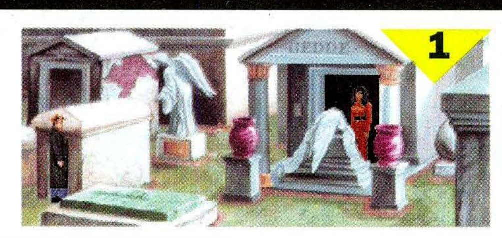
Benutze das Haargel, den Priesterkragen und das Hemd und zeige mit dem 'Operate-Bild' auf den Türklopfer. Madam Cazaunoux läßt Dich ins Haus, weil sie denkt, Du wärest der neue Priester. Frage sie nach 'Cabrit Sans Coeur'. Sie wird nicht mit Dir reden, wenn Du nicht weißt, was es zu bedeuten hat. Wähle aus dem Menü 'Ziege ohne Hörner'. Frage sie nach 'Menschenopfer' und sie wird sagen: 'Wirkliche Voodooköniginnen'. Frage sie danach und sie wird 'Voodoo Hounfour' sagen. Frage sie auch danach und sie wird Dir ihr Schlangenarmband zeigen. Du mußt die Tonerde, die Du vom Uferrand mitgenommen hast, benutzen, um einen Abdruck davon zu machen.

Napoleon Haus



Frage den Barkeeper nach 'Voodoo' und zweimal nach 'Stammkunden'. Frage auch nach 'Sam und Voodoo'. Spreche mit Sam. Er wird nur mit Dir sprechen, wenn Du ihn mit Gambling-Öl einreibst. Frage ihn, ob es ihn wundert, daß Markus jedesmal gewinnt. Sag ihm, daß Du ein powervolles Voodoo-Öl besitzt, auf das sogar eine Nonne stehen könnte! Sam gewinnt das Chess-Spiel und teilt Dir mit, daß er jederzeit bereit ist, Dir einen Gefallen zu tun. Gib ihm den Abdruck des Schlangenarmbandes und er macht Dir eine Kopie davon, welche morgen fertiggestellt sein wird. Gehe nun zurück zum Friedhof.

St. Louis Friedhof



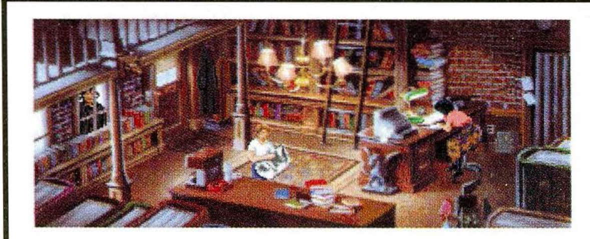


Gehe zum Geddegrab, welches sich 2 Screens rechts vom Eingang befindet. Malia Gedde wird sich aus dem Familiengrab erheben. Trete ihr gegenüber und gehe dann zurück zum Buchhandel.

GABRIEL KNIGHT

4. TAG...

Buchhandel St. George



Lese die Zeitung. Sie berichtet, daß der Voodoo-Mord abgeschlossen sei und zu den Akten gelegt wurde. Frage Grace, ob sie einige Nachforschungen bezüglich des Musters, welches der Künstler für Dich gemacht hat, anstellen kann. Gehe zum Napoleon-Haus und hole das Schlangenarmband ab, das Sam für Dich rekonstruiert hat.

Überblick des Jackson Platzes





Gehe zu dem Fernglas links außen und zeige es mit dem 'Operate-Bild' an. Beobachte den Trommler und den Mann, der sich mit ihm unterhält.

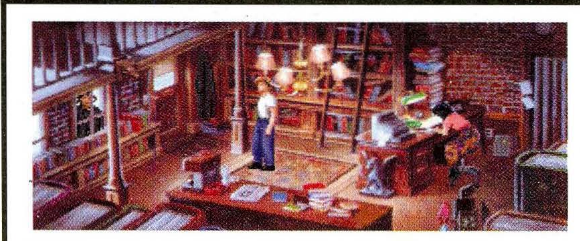
St. Louis Kathedrale



Zeige mit dem Schlangenarmband auf Crash, um ihn zum Sprechen zu bringen. Frage ihn nach dem Trommler - 'Rada Drums' wird ins Themenmenü aufgenommen. Frage ihn nach 'Voodoo Hounfour'. Nachdem Crash tot ist, schaue ihn Dir genau an, benutze das 'Open-Bild' auf seinem Shirt. Ein Schlangentatoo erscheint. Zeichne das Tatoo in Dein Skizzenbuch. 'Tatoo Zeichnung' wird Deinem Inventar hinzugefügt.

5. TAG...

Buchhandel St. George



Lese die Zeitung. Rede mit Grace und Du erhältst ein Paket von Wolfgang, welches ein Journal und einen Brief enthält. Lese beides. Sammle die Zeitungsausschnitte von ihr ein. Frage Grace, ob sie Nachforschungen über 'Rada Drums' anstellen kann. Professor Hart ruft in großer Aufregung an. Du mußt ihn später treffen.

GABRIEL KNIGHT

...5. TAG

Voodoo Museum

Sobald Du Dich bewegen kannst, drücke diesen Schalter, um den Ventilator einzuschalten, der die Schlange vertreibt.



Wenn Du in das Museum reinkommst, wird eine Schlange vom Dach auf Dich runterfallen. Du mußt das 'Operate-Bild' auf den elektrischen Schalter an der Tür richten, damit sich der Ventilator einschaltet. Das verscheucht die Schlange. Die Position des Schalters ist auf den Bildern im Screen beschrieben.

Buchhandel St. George



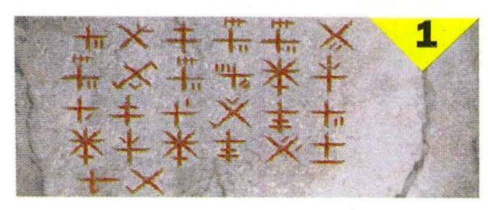
Komme hierhin nachDdeinem Museumsbesuch zurück. Grace findet Haut auf Deinen Kleidern. Sie legt sie in den Aschenbecher auf ihrem Schreibtisch. Nehme sie mit der Pinzette auf. Vergleiche alle Schlangenhäute und Du stellst fest, daß 2 davon identisch sind und sich zusammen gruppieren.

Tulane University

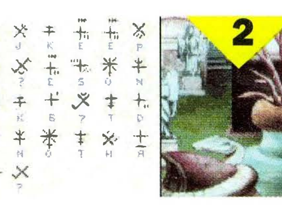


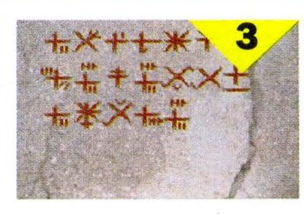
Wenn Du zurück zum Büro des Professors gehst, findest Du ihn tot auf. Schaue Dir seinen Körper genau an und sammle die Notierungen von seinem Schreibtisch ein. Verlasse sein Büro.

St. Louis Friedhof



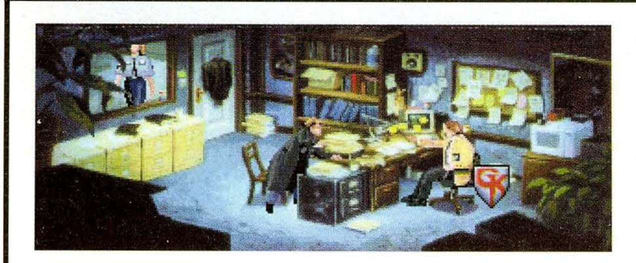






Schaue Dir die Gräber mit den Markierungen an und Du stellst fest, daß einige Neue dabei sind. Zeichne sie in Dein Skizzenbuch und benutze die übersetzte Nachricht von Moonbeam für den neuen Code. Diese übersetzt Dir das meiste der Nachricht, sodaß nur noch einige Buchstaben unklar sind, die Du Dir leicht zusammenreimen kannst. Ritze mit dem roten Ziegelstein vom Boden Deine eigene Nachricht in die Wand. Hinterlasse die kodierte Nachricht: 'DJ BRING SEKEY MADOULE'.

Moselys Büro

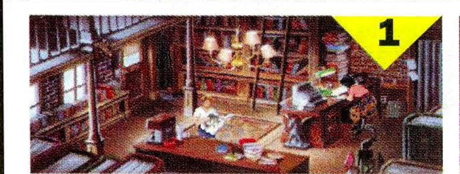


Ziele das '?-Bild' auf Mosely und frage ihn nach der Wiederaufnahme des Falles. Um ihn zu überzeugen, zeige ihm die Rekonstruktion, Harts Notizen und den Zeitungsartikel. Zeige ihm auch die 2 identischen Schlangenhäute. All die Beweise werden ihn überzeugen, den Fall wieder aufzunehmen.

GABRIEL KNIGHT

6. TAG...

Buchhandel St. George

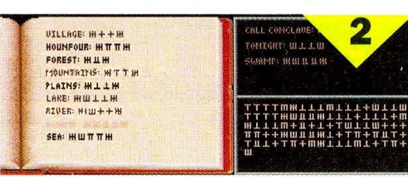

1


2

Lese die Tageszeitung. Du erfährst, daß heute St. John's Eve ist. Spreche mit Grace. Sie gibt Dir ein Buch über Rada Drums. Jemand hat einen Umschlag an Deiner Türe hinterlassen. Er ist von Mosely. Er hat Dir den Schlüssel zu seinem Büro geschickt und auch einen Brief, in dem steht, was er gerade macht. Zeige mit der Tattoo-Zeichnung auf Grace und sage ihr, daß Du zu einer Party gehst. Frage sie, ob sie eifersüchtig ist, und sie wird mit dem Tattoo auf Dich zeigen.

Jackson Platz


1



2

Spreche den Berliner-Verkäufer im Südwesten des Parks an. Sag ihm, daß er zum Royal-Conti-Teil der Stadt (da, wo sich die Polizeiwache befindet), zurückkommen soll. Benutze das Rada-Drum-Buch auf dem Trommler. Dies ermöglicht Dir, zu interpretieren und Nachrichten zu versenden. Wähle 'Call Konklave' und schlage die Seite um nach möglichen Zeiten. Wähle 'Tonight' und gehe zur 3. Seite. Wähle 'Swamp'. Wenn die Nachricht vollständig ist, benutze die Bild-Taste, um den Ausgang zu wählen. Wenn Du einen Fehler gemacht hast, solltest Du zur Bild-Taste gehen, die Nachricht ausradieren und nochmal neu starten. Wenn die Nachricht vollständig ist, wird Bayou St. John auf Deiner großen New Orleans-Karte erscheinen.

Polizeiwache


1


2

NachdemDu dem Berliner-Verkäufer mitgeteilt hast, zur Polizeiwache zurückzukehren, bekommst Du die Möglichkeit, in Moselys Büro zu gehen. Warte, bis der Wachtmeister nach draußen geht, um sich süße Berliner zu kaufen und eile ins Büro. Gehe mit dem 'Open-Bild' auf die Tischlade und sehe nach, was sich dort drinnen befindet. Du findest ein Verfolgungsgerät. Nimm es und gehe.

Voodoo Museum



Plaziere im Museum das Verfolgungsgerät in den 'Sekey Madoule', den kleinen rituellen Sarg. Verlasse das Museum.

Bayou St. John


1


2

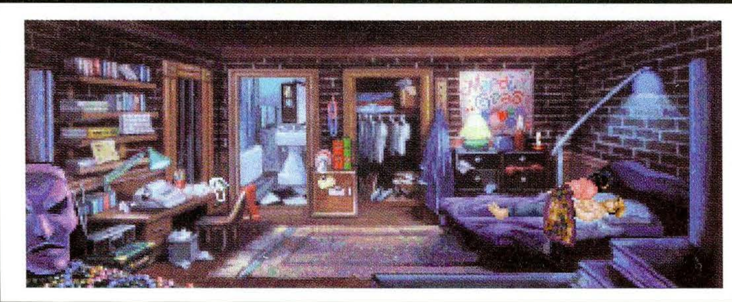

3

Du mußt die Position des Sekey Madoule lokalisieren. Halte den Sucher auf Gabriel gerichtet und bemerke das suchende Fenster, das vom Boden des Screens erscheint. Versuche, das aufleuchtende Pünktchen in die Mitte der gekreuzten Haare zu bekommen. Wenn Du das glühende zeremonielle Feuer erreicht hast, ziehe die Krokodilmaske sofort an - anderseits wirst Du draußen und getötet sein. Antworte den Fragen Dr. Johns mit 'Damballah', dann mit 'Ogoun Badagris'.

GABRIEL KNIGHT

7. TAG...

Buchhandel St. George



Lese die Zeitung und gehe in das Studio am anderen Ende. Nehme die Taschenlampe von Gabriels Anziehtisch und zeige mit dem 'Operate-Bild' auf das Telefon, um Ritter anzurufen. Frage nach 'Tetelo'. 'Talisman' wird in Dein Themenmenü aufgenommen. Frage nach 'Talisman', um 'Tetelo's Überreste' in das Menü zu bekommen. Frage nach diesen und 'Afrika Homeland' erscheint im Menü.

Friedhof St. Louis

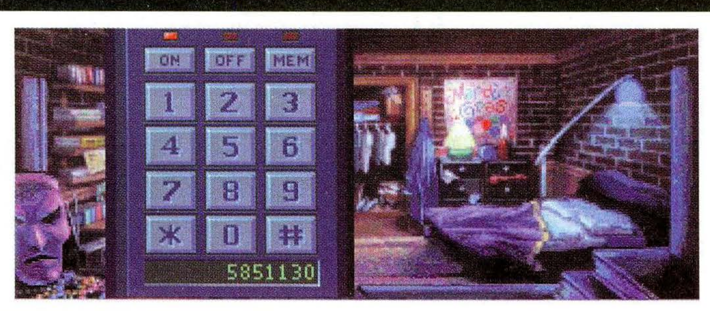




Dies ist der Knopf, welcher die Grabtür öffnet, wenn Du es verlassen möchtest.

Gehe mit dem 'Operate-Bild' zu dem Knopf, der sich unter der Platte der Geddegrabstätte befindet. Nehme die Taschenlampe vom Inventar aus dem Grab mit. Klicke zweimal auf der Taschenlampe, damit sie angeht. Benutze das 'Open-Bild' auf der Kommode in der Mitte und Du wirst K.O. geschlagen. Wenn Du wieder zu Dir kommst, öffne die gleiche Kommode und Du kannst den Inhalt aus der Nähe betrachten. Hebe die Brieftasche aufund öffne sie in Deinem Inventar. Die Kreditkarte wird nun in Deinem Inventar erscheinen. Zeige mit dem 'Operate-Bild' auf den Knopf an der Wand, damit sich die Grabtüre öffnet.

Buchhandel St. George

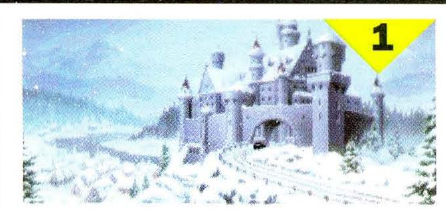


Gehe zurück ins Hinterzimmer und telefoniere. Wähle die Nummer der Reiseagentur, die sich auf der ausgerissenen Seite des Telefonbuches befindet. Die Nummer ist 585-1130. Wähle Deutschland als Deinen Bestimmungsort. Bezahle mit Moselys Kreditkarte für das Ticket. Der internationale Flughafen von New Orleans erscheint nun auf der großen New Orleans-Karte.

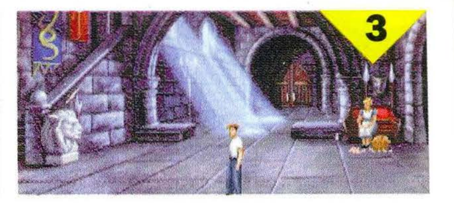
GABRIEL KNIGHT

...7. TAG

Wolfgangs Haus:Schlafzimmer







Wenn Du im Haus bist, gehe nach oben in Wolfgangs Schlafzimmer. Zeige mit dem 'Look-Bild' auf die Ränder der geschnitzten Türen - genau unter den Löwenköpfen. 'Portal Poem' erscheint nun im Themenmenü.

Auf Bild 3 siehst Du die Haupthalle. Der Salzstreuer befindet sich links von Gerde und das Schwert hängt an der Wand.

Wolfgangs Haus: Große Halle und Kapelle



Gehe mit dem '?-Bild' auf Gerde, das Hausmädchen, und frage sie nach 'Portal Poem'. Sie wird die Gedichte übersetzen. Gehe in die Kapelle und schaue auf die Täfelung links und rechts. Gehe zurück zu Gerde und frage sie nach 'Chapel Panels'. 'Einführungs-Zeremonie' erscheint im Themenmenü. Frage Gerde nach der Zeremonie. Du mußt nun wissen, wie Du sie ausführst.

Wolfgangs Haus: Einführungs-Zeremonie



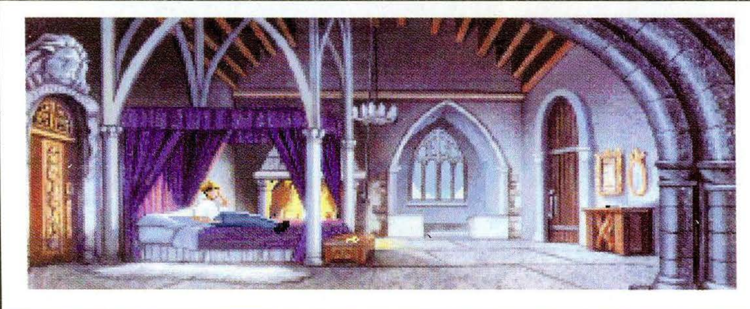


Gehe im Zimmer mit dem 'Open-Bild' auf die Fenster. Zeige mit dem 'Operate-Bild' auf den Schnee, um Deine Hände zu waschen. Nehme die Schere von der Frisierkommode, um Gabriel die Haare zu schneiden. Nehme den Nachttopf und zeige dann mit dem 'Open-Bild' auf den Schriftrollenbehälter, um an die Schriftrollen heranzukommen. Lese sie. Gehe nun zur großen Halle und nehme das große Messer, welches an der Wand im Treppenhaus hängt. Nehme den Salzstreuer, der neben Gerde steht und gehe in die Kapelle hinein. Stelle den Nachttopf auf den Altar und streue das Salz hinein. Mache mit dem Messer einen Schnitt in Gabriels Handgelenk, um ein paar Tropfen Blut zu bekommen. Laß etwas Blut in das Salz im Nachttopf tropfen und zeige mit dem 'Operate-Bild' auf den Altar. Zeige mit der Schriftrolle auf den am Altar knieenden Gabriel. Wenn Du die Einführungs-Zeremonie vervollständigt hast, endet auch der Tag.

GABRIEL KNIGHT

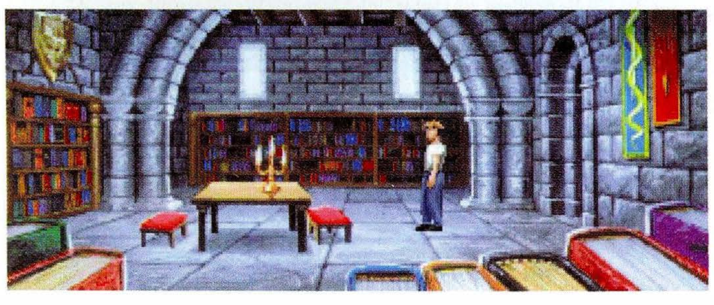
8. TAG...

Wolfgang's Haus: Schlafzimmer



Wenn Du aufwachst, siehst Du einen Schlüssel, der auf der Truhe beim Bett liegt. Nehme den Schlüssel und öffne die geschnitzte Türe. Sie führt Dich in eine geheime Bücherei.

Wolfgangs Haus: Die geheime Bibliothek



Fange beim mittleren Bücherschrank an der hinteren Wand an und untersuche diesen. Gabriel findet ein Buch mit dem Titel "People's Republic of Benin". Nehme es, lese es und Du wirst ein Geläut hören. Du mußt 5 Bücher finden und lesen, um an das wichtigste Buch der Bibliothek zu gelangen. Nachdem Du "Peoples Republic" gefunden hast, gehe mit dem 'Look-Bild' auf den Bücherschrank rechts außen, um "The Primal Ones" zu finden. Schaue nun im Bücherschrank an der linken Wand nach, ob Du das Buch "Ancient Roots Of Africa" findest. Suche nun im linken äußeren Bücherschrank nach "Sun Worshippers". Schaue im unteren Bücherschrank rechts außen nach, ob Du "Ancient Digs Of Africa" findest. Nun hast Du das 5. Buch gefunden und das "Snake Mound Book" wird in deinem Inventar erscheinen. Du mußt nun nach Afrika.

Wolfgangs Haus: Haupthalle

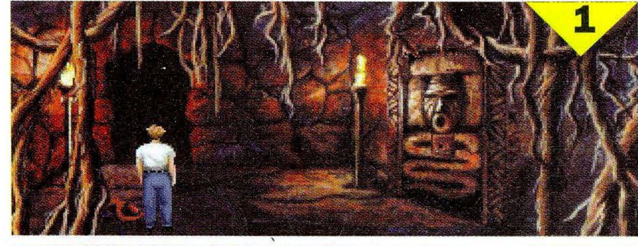


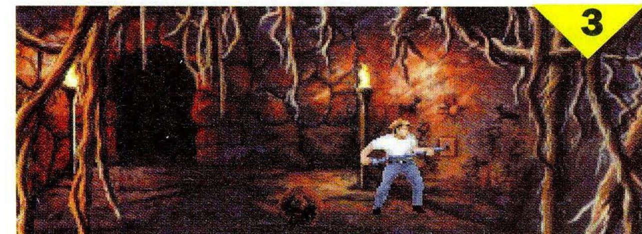
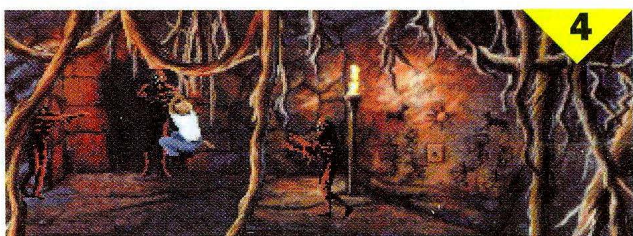
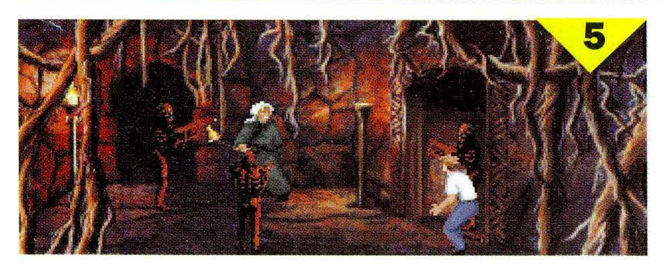
Gehe zu Gerde und zeige mit dem 'Snake Mound Book' auf sie. Sage ihr, daß Du den Flug mit Moselys Kreditkarte bezahlen wirst und sie wird Deine Reise arrangieren.

GABRIEL KNIGHT

9. TAG...

Äußere 'Snake-Mound'-Räume



Der einzige Ort, zu dem Du auf dem ersten Screen gehen kannst, ist die Höhle am Ende des sich windenden Weges. Diese Höhle ist die erste von vielen miteinander verbundenen Höhlen, die den Snake-Mound bilden. Es gibt im ganzen 12 Räume, welche in einem Kreis wie die Stunden auf einer Uhr numeriert sind. Die Höhle, in der Du startest, ist Raum Nr. 6. Das nächste Zimmer, mit dem geschnitzten Gesicht in der Wand, ist Raum Nr. 7. In Raum Nr. 3 findest Du einen 'Snake-Rod' (Schlangenstab). Hebe ihn auf. In den meisten Räumen befinden sich eine oder mehrere Steinkacheln. Wenn Du Dir diese genau ansiehst, wirst Du Schlangen auf ihnen erkennen. Schau Dir die Wände der Räume in dem Mound an. Du stellst fest, daß es dort Lücken in den Wänden gibt, in die Du die Kacheln plazieren mußt, und zwar in jede Lücke die richtige. Grundsätzlich gilt: Die Kachel mit einer Schlange drauf kommt in Raum Nr. 1, die Kachel mit 2 Schlangen in Raum Nr. 2 usw. Du kannst die Kacheln 7 und 12 nicht mitnehmen - sie befinden sich schon am richtigen Platz. Wenn Du alle Kacheln richtig angebracht hast, gehe zu Raum Nr. 3 und SICHERE DEIN SPIEL! Der nächste Schritt ist schwierig. Gehe zu Raum Nr. 3 und stecke den Schlangenstab in die Schlangenkachel hinein. Alle verstorbenen Wächter werden dadurch wieder zum Leben erweckt. Du mußt nun so schnell wie möglich zu Raum Nr. 7 rennen, ohne gefangen zu werden. Wenn Du in Raum Nr. 6 angekommen bist, mußt Du Dich mit der Rebe schwingen und den Wächter aus dem Weg stoßen. Zeige mit dem 'Operate-Bild' auf die herunterhängende Rebe in der Mitte. In Raum 7 kommt Wolfgang zum Vorschein und wird Dir die Wächter vom Leibe halten, während Du den Schlangenstab in der Kachel an der Wand befestigst. Dies öffnet eine geheime Passage zu dem inneren 'Snake Mound'-Raum.

Innerer 'Snake-Mound'-Raum

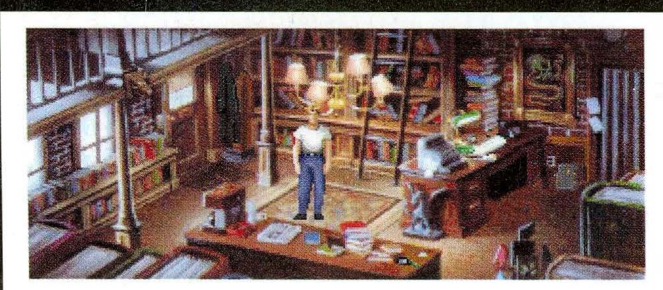


Schau Dir die Schnitzereien am unteren Teil des Schlangentisches an - aus den Zeichen kannst Du eine Geschichte lesen. Sieh auf die Einkerbungen, die sich auf dem Tisch befinden. Zeige mit dem'Pick-Up-Bild' auf beide Eisenträger, die an der Wand hängen und sie werden in den Schlangentisch eingefügt. Benutze nun das 'Operate-Bild' auf dem Tisch. Gehe zur westlichen Seite des Raumes und benutze Dein Messer an dem toten Wächter auf dem Boden. Nehme sein Herz heraus und gehe zurück zum Schlangentisch. Dein Onkel ist gestorben - Du konntest es nicht verhindern. Nehme den Talisman vom Tisch mit und der Tag ist zu Ende. Du fliegst zurück nach New Orleans.

GABRIEL KNIGHT

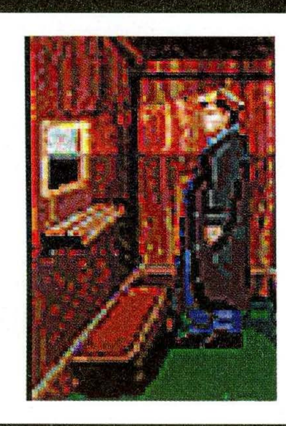
10. TAG...

Buchhandel St. George



Lese die Zeitung und Du hörst, daß bizarre Stürme durch New Orleans gefegt sind. Nehme die Notierung von Graces Schreibtisch und lese sie. Du entdeckst, daß sie gekidnappt wurde. Malia Gedde schreibt, daß Du New Orleans verlassen sollst, den Talisman hier lassen und vor der Gefahr fliehen sollst. Mosely erscheint. Gehe in Dein Studio und frage ihn nach 'Making a Plan', 'Moselys Nachforschungen' und 'Grace'. Frage ihn auch nach 'Secret Voodoo Hounfour' und gehe zum Buchhandel zurück. Der Plan ist, daß Du das Hauptquartier des Voodoo-Kults ausfindig machst, während er verschwindet, um sich Vorräte zu beschaffen. Er trifft Dich später im Hauptquartier.

St. Louis Kathedrale



Auf der linken Wandseite siehst Du 2 Beichtstühle. Gehe in den ersten von rechts und benutze den Schlangenstab auf dem 'Knothole' an der hinteren Wand. Lege den Schlangenstab unter die Bank, damit Mosely ihn später benutzen kann und plaziere das Signalgerät unter den Sitz. Das ermöglicht Mosely, das Hauptquartier zu lokalisieren. Gehe oben hinaus und in die Kammer hinein. Zeige mit dem 'Operate-Bild' auf die Zahlenkombination an der rechten Tür, um den geheimen Hounfour zu betreten.

Der geheime Hounfour





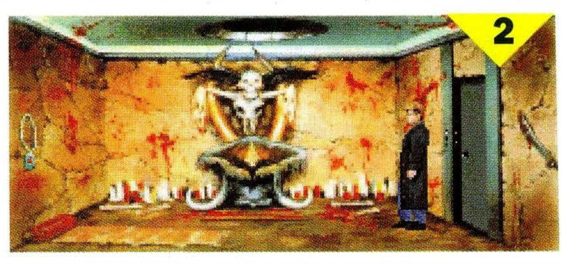
Der Hounfour besteht aus einem zentralen Zeremonieraum, umgeben von 12 Nebenzimmern. Sie sind im Kreis von 1 bis 12 - genau wie der äußere Snake-Mound-Raum - numeriert. Du kannst die Nummer des Raumes erkennen, wenn Du Dir die Zeichen über jeder Tür genau ansiehst. Gehe zuerst zu Raum Nr. 7 - zeige mit dem 'Operate-Bild' auf die Zahlenkombination. Gehe hinein und nehme 2 Masken und Gewänder mit, die Du später für Mosely und Dich selber als Verkleidung verwenden kannst. Gehe nun in Raum Nr. 4 und schaue auf den Schreibtisch. Du findest eine Akte mit Beweisen gegen den Voodoo-Kult für den FBI. Lese sie und notiere die Codes. Gehe nun in Raum Nr. 2 und schaue Dr. John beim Beten zu. Du siehst einen Schlüssel an der Wand, aber versuche nicht, ihn runterzunehmen, da Du sonst gefangengenommen wirst. Gehe nach draußen.

GABRIEL KNIGHT

...10. TAG

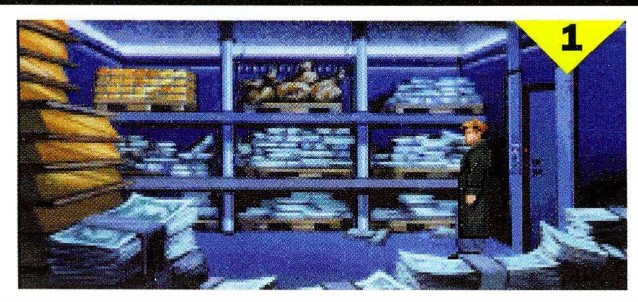
Das Zeremoniezimmer





Gehe in die Mitte des Hounfours, wo Du ein paar Trommeln finden wirst. Du mußt eine Nachricht konstruieren, um Dr. John aus seinem Zimmer in den Zeremonieraum zu locken. Zeige mit dem 'Operate-Bild' auf die Trommeln und wähle 'Summon'. Wähle das 'Next Book'. Wähle 'Brother Eagle' (der Codename von Dr. John) und wähle zum Schluß 'Exit'. Dr. John verläßt sein Zimmer. Du kannst nun zu Raum 2 gehen und den Schlüssel holen, gehe aber nicht den Flur entlang, welcher dorthin führt, sonst läufst Du genau in Dr. John hinein. Du hast ca. 10 Sekunden Zeit, um in den Raum zu gehen und mit dem Schlüssel wieder herauszukommen. Du kannst nun die Tür zum Hounfour öffnen, die vorher noch geschlossen war.

Money-Raum Nr. 1





Benutze Dr. Johns Schlüssel an der Zahlenkombination und Du darfst diesen Raum, welcher mit Bargeld vollgestopft ist, betreten. Fülle Deine Taschen mit soviel Geld wie möglich und gehe dann in alle anderen Zimmer, die vorher noch nicht zugänglich waren. In Raum Nr. 8 findest Du Grace. Benutze den Talisman an ihr, um sie wiederzubeleben. Mosely erscheint. Gib ihm ein Gewand und eine Maske und verkleide Dich selbst mit dem anderen Gewand und der Maske. Dr. John taucht auf und drängt Euch alle auf den Opfertisch zu.

Der Zeremonieraum







Wenn Tetelo kommt, um Grace zu opfern, benutze den Talisman an ihr. Sie kommt auf Dich zugelaufen, um den Talisman Mosely zuzuwerfen. Mosely erschießt Dr. John und Tetelo nimmt Dich gefangen. Ein steinernes Götzenbild erscheint auf dem Zeremonietisch. Zeige mit dem 'Pick-Up-Bild' auf es und die Erde tut sich auf, um Tetelo, die sich mit den Fingern noch festhält, in den Abgrund zu befördern. Du hast 2 Möglichkeiten - entweder läßt Du sie in den Tod fallen oder Du hilfst ihr heraus. Die Schlußszene hängt von Deiner Wahl ab. Du bekommst mehr Punkte, wenn Du ihr heraushilfst. Das wärs! Der Mordfall ist abgeschlossen.

STAR TREK 2

Willkommen zu einer Führung durch die ersten 5 Level dieses spaßigen planetarischen Klamauks. Wir helfen Captain Kirk und seiner Besatzung, Gefahren zu vermeiden und intergalaktische Konflikte zu lösen.

Die erste und auch die folgenden Missionen hindurch mußt Du Konversation mit Leuten betreiben, um weiterzukommen. In jedem Fall bekommst Du 2 oder mehr Darstellungen angeboten, von denen Du wählen kannst. Im allgemeinen wird Dein Fortkommen nicht behindert, wenn Du das Falsche sagst. Es wird jedoch Konsequenzen für die Lage Deiner Starflotte haben, denn die Art und Weise, wie Du mit dem Feind und Deinen Offizierskollegen umgehst, ist wesentlicher Bestandteil eines diplomatischen Admirals der Flotte. Wenn Du unnötigerweise grob bist, wirst Du von den geschätzten Offizieren heruntergestuft werden. Vergiß dies nicht!

Erste Mission: Föderation





















Der 1. Teil dieser Mission erfordert, daß Du einen Kurs für die Espoir Raumstation planst. Gebrauche die Karte des Handbuchs, um das richtige Sternensystem zu orten und mache Dich dahin auf. Wenn Du in die Umlaufbahn der Raumstation kommst, sprichst Du mit Munroe, dem Captain von Espoir. Sei freundlich! Beame ein Landekommando auf die Station und Du kommst in den Kontrollraum. Wenn Deine alte Strafe aufgedeckt wird - Breddell stellt eine Bedrohung gegen die Föderation dar - kommst Du in den Knast. Der Wächter läßt sich vielleicht überreden, Dich freizulassen. Erinnere ihn an seinen Vater und schmeichle ihm - evtl. schießt er das Kraftfeld nieder. Wenn Du es nicht schaffst, kannst Du dennoch ausbrechen. Finde die schwache Stelle in der Wand und laß dir von Spock helfen. Das Kraftfeld löst sich auf und Spock neutralisiert den Wächter. Wenn der Wächter bewußtlos ist (d.h. wenn Du es nicht geschafft hast, ihn zu überreden, Dich freizulassen), durchsuche ihn nach einer Paßkarte. Benutze die Paßkarte für die Schließfachkontrollen. Du findest dort Deine Laser, Kommunikatoren, medizinischen und wissenschaftlichen Identifikationsgeräte. Erforsche danach das Schiff und gehe zuerst in den Computerraum. Sobald Du den Raum betrittst, wirst Du von 2 Wächtern gesichtet. Greife schnell nach Deinem Laser oder Deine ganze Truppe wird niedergeschossen und das Spiel ist zu Ende. Dein Gewehr muß auf 'Betäubung' und nicht auf 'Töten' eingestellt sein. Wenn einer Deiner Truppe angeschossen wird, wird er sich wieder erholen. Wenn die Luft rein ist, kannst Du den Computer in der Mitte des Raumes untersuchen. Benutze Spock auf dem Schachbrett. Die beste Action ist, total aggressive oder abwehrende Schritte zu vermeiden. Du bekommst immer 3 Auswahlen. Eine davon ist zu aggressiv, die andere zu defensiv. Wähle die übriggebliebene und Du wirst den Computer besiegen. Du mußt nun einen Luftfilter finden.

Gehe zum Exekutiv-Quartier und hebe den Luftfilter am Ende des Raumes auf. Gehe zum Transportraum und benutze den Luftfilter für das Gitter auf dem Boden neben den Transportsteuerungen. Gehe zurück zum Kontrollraum und betäube mit Deinem Laser die 2 Wächter. Laß Spock an die 3 Computer (es gibt 2 hinten und 1 rechts). Benutze McCoy für die technische Position rechts.

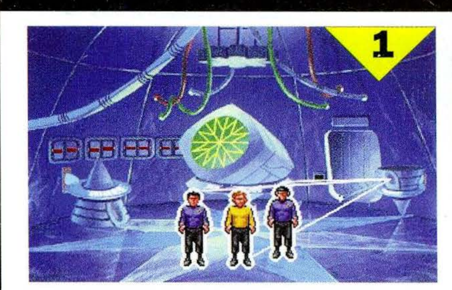
Du mußt nun in den Sicherheitsraum. Wenn Du Dich auf geradem Weg dorthin transportierst, werden die Wächter Dich abschießen, bevor Du Dich bewegen kannst - nimm also etwas zu Deiner Verteidigung mit. Gehe ins Mannschaftsquartier und nimm die Schaufensterpuppen aus dem hinteren Teil des Raumes. Gehe zum Transportraum und laß Spock die Steuerungen bedienen. Du wirst in den Sicherheitsraum gebeamt - die Schaufensterpuppen beschützen Dich. Erschieße die Wächter mit Deinem Laser. Setze Spock an die Computer und gehe zu dem nahegelegenen Special-Projekte-Raum. Dort befindet sich ein Beast, das mit dem roten Laser getötet werden muß. Sei schnell, bevor es auf Kirk springt. Halte jetzt das wissenschaftliche Gerät an den Computer und gehe zurück in den Computerraum. Benutze beide Identifikationsgeräte für den Computer links des Raumes und Du bekommst das Paßwort zu Breddells Raum. Gehe nun zur Dockingbucht, wo Du mit 2 Wächtern konfrontiert wirst. Sage, daß Du aufgibst und Spock wird seinen Todesgriff an ihnen anwenden. Laß ihn die Computer soweit wie möglich sabotieren und gehe zu Breddells Quartier.

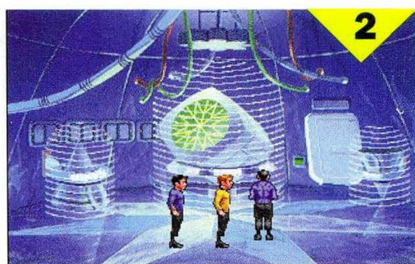
Wenn Du das Gespräch mit ihm beendet hast, betäube ihn mit Deinem Laser. Wenn Du zulange wartest, wird er Dich erschießen. Die Steuerungen sind in seinem Quartier versteckt; nimm das Buch vom Tisch und ein Lesezeichen fällt heraus. Nimm dieses auch. Nimm die Dartscheibe, auf der Kirks Gesicht abgebildet ist und halte das wissenschaftliche Identifikationsgerät an das Lesezeichen, um den richtigen Zugangscode zu erhalten. Stelle Spock an die Kontrolltafel, um das Big-Bang-Experiment zu stoppen. Die Mission ist beendet.

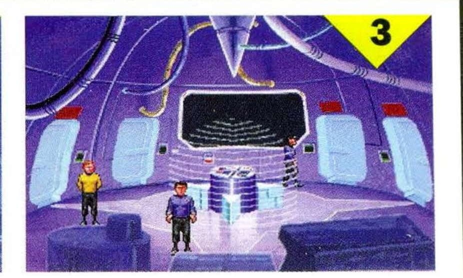
Um die maximale Punkteanzahl zu erzielen, mußt Du in der Mission erfolgreich sein - ohne auch nur einmal zu versagen! Greife Elasi nicht an, töte keine Wächter, zerstöre die Kommunikatoren im zentralen Kontrollraum, heile die Allergie des Technikers, spreche mit Munroe, sabotiere alle Shuttlekontrollen, baue auf Deine Sicherheit, liefere Beweise, zerstöre kommunikative Fangschaltungen, besiege Breddell, ohne ihn zu töten, benutze keine falschen Codes, überrede Sheme zur Kooperation, gewinne das Chess-Spiel, wecke den schlafenden Besatzungsmann nicht oder wecke ihn und laß ihn wieder einschlafen.

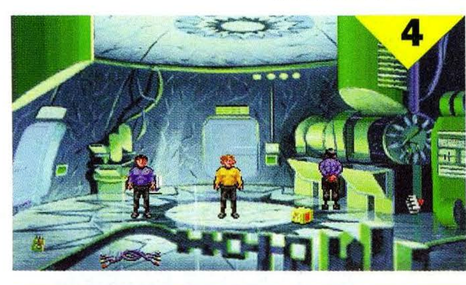
STAR TREK 2

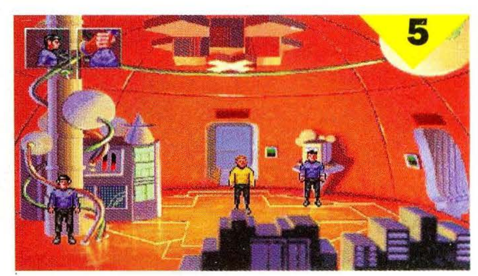
Zweite Mission: Wache



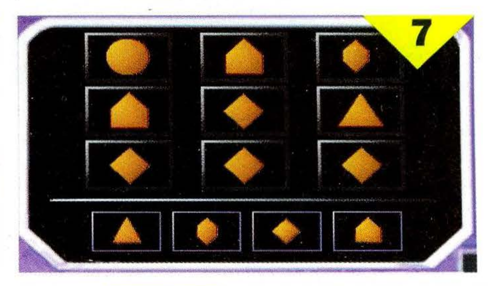


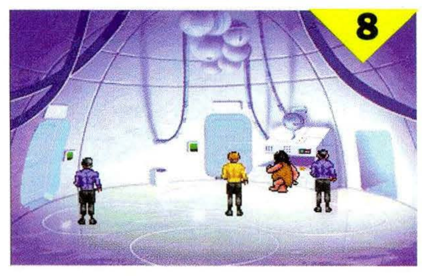


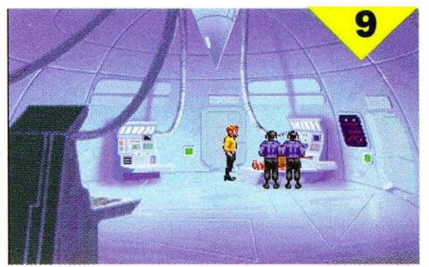


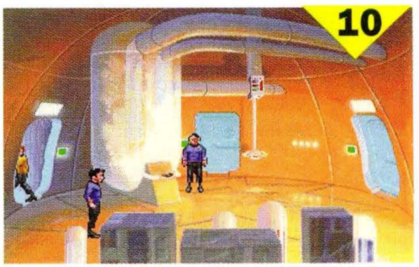










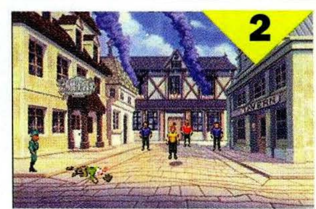


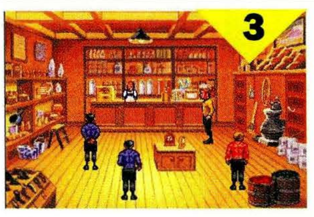
Wähle zuerst Balkos III zu Deinem Bestimmungsort und bringe die Enterprise in die Umlaufbahn. Beame ein Landekommando nach unten. Nachdem Du gelandet bist, mußt Du die Türe öffnen. Halte das wissenschaftliche Analysegerät in die Nähe der Türe und stelle Spock an die Kontrolltafel. Du kannst nun in einen neuen Raum mit 4 Türen hineingehen. Du brauchst Spock zum Öffnen jeder Tür, bis Du einige Abzeichen machen kannst. Gehe in den Raum, in dem sich die grünen Maschinen befinden und hole die Karten und Batterien aus dem Papierkorb auf der rechten Seite. Sammle die Kiste und das Kabel vom Boden und den Monitor vom Ende des Raumes ein. Benutze die Karte und die Batterien für die Maschine auf der linken Seite und Du kannst Abzeichen für die ganze Landetruppe machen. Stelle Spock an die Maschine. Gehe zu der unteren linken Tür, die in den orangen Raum führt. Benutze die Abzeichen, die Du an der Aufladestation hergestellt hast, in der oberen rechten Ecke des Raumes und gehe zurück in den Raum mit den 4 Türen. Gehe mit dem Monitor und der Kiste, die Du eingesammelt hast, zum Computer und hole Spock, um Zugriff zu bekommen. Stimme allen Vorschlägen des Computers zu und frage ihn, ob er die Kraftfelder abrüsten könne. Er zeigt Dir einen Code-Screen, welchen Du vervollständigen mußt, um wiederum das Gesuch zu vervollständigen.
Zähle die Anzahl der Seiten von den Objekten in jeder Reihe zusammen. Kreise zählen als eine Seite. Wähle das Objekt, welches der dritten Reihe die gleiche Anzahl von Seiten gibt, wie in der ersten und zweiten Reihe. Du bekommst insgesamt 3 Chancen. Gehe nun zum 3. Raum von links und Du wirst den Abfallbeseitigungsraum betreten. Dort gibt es 3 Türen. Die erste führt Dich zurück in den Computerraum, die zweite in den Medizinischen Raum und die dritte Türe zur Speisekammer. Gehe zur Lebensmittel-Produziermaschine und laß Spock den Balkonier untersuchen, wenn er zum Essen kommt. Nehme den Balkonier mit zum medizinischen Raum und laß ihn von McCoy untersuchen.
Gehe nun zum pinkfarbenen Raum und benutze den Schalter am Gastank. Gehe dann zum orangen Zimmer und benutze die Drähte und die Kontrollkarte an dem Power-Generator. Stelle Spock an den Generator und laß Spock ihn schließen. Dies vervollständigt die Mission. Um die maximale Punktzahl zu erreichen, mußt Du das Formenpuzzle im ersten Versuch lösen. Installiere den Schalter und benutze das medizinische Gerät zur Untersuchung des Balkoniers, wenn er bei vollem Bewußtsein ist und auch, wenn er bewußtlos ist. Untersuche das Faß mit dem medizinischen Gerät, sammle das Computerobjekt, den Paß, die Batterie, montiere und lade das Abzeichen auf, schaue Dir das Informationsmuster an und rette den Balkonier. Du verlierst Punkte, wenn Du ihn vergiftest.

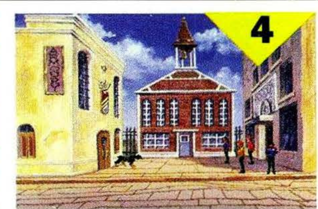
STAR TREK 2

Dritte Mission: Niemandsland



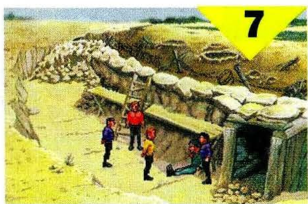


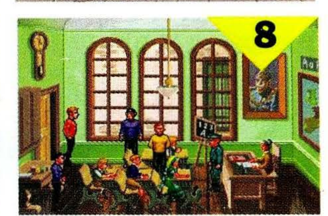


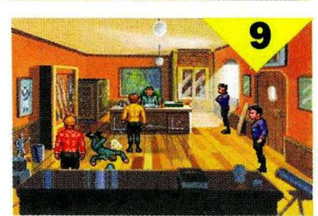


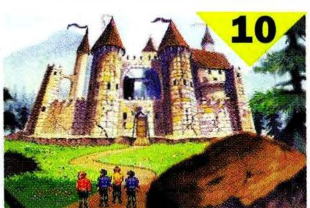


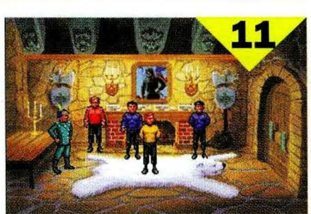










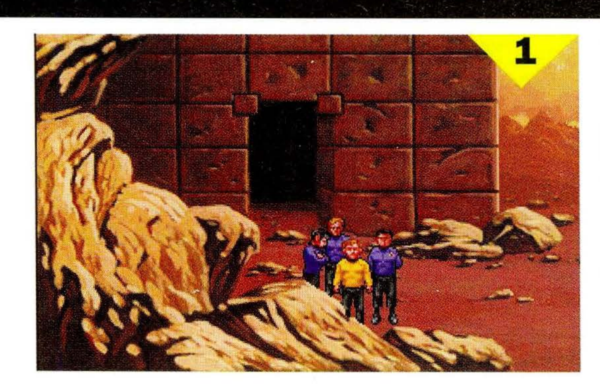


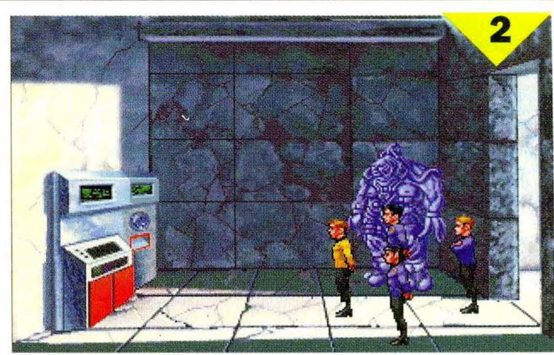


Du beginnst diese Mission, indem Du zu Omega Corvus gehst. Im Delphi-System sind im letzten Monat 3 Schiffe verschwunden. Du mußt herausfinden, was passiert ist. Auf der Planetenoberfläche mußt Du von der Scheune fliehen, in der Du gefangengehalten wirst. Du mußt ein Feuer entfachen. Sammle ein paar Stöcke von der linken Seite der Scheune ein und hole Kirk, um die Kiste oben links zu öffnen. Dort findest Du einige Flaschen Schnaps. Schütte den Schnaps auf das Heu und lege dann die Stöcke darauf. Ein Wächter kommt herein. Rede entweder mit ihm und überrede ihn, Dich freizulassen oder hetze Spock auf ihn. Du erreichst das Stadtzentrum. Ein Wächter belästigt einen alten Mann auf der Straße. Setze Kirk auf ihn an und eine Schlägerei beginnt. Wenn der Wächter davongeht, gehe mit der Erste-Hilfe-Tasche zu dem alten Mann und rede mit ihm. Du kannst ihm eine Frage stellen. Das Ziel dieser Mission ist es, 4 von Trelenes Power-Gegenständen zu zerstören. Du mußt 3 von ihnen einsammeln, der 4. ist der Dreidecker auf der rechten Seite des Zentrums. Sammele die Uhr vom Geschäft, die Kreidetafel von der Schule und das Soldatenmedaillon vom Graben aus der linken Stadthälfte ein. Du brauchst auch etwas Dynamit, um die Dinge zu zerstören.
Zuerst brauchst Du etwas Geld. Gehe ins Geschäft und hole den Besen, das Seil und etwas zu essen, während Du mit dem Jungen hinter der Ladentheke sprichst. Gehe hinaus und nach links zum nächsten Teil der Stadt. Gehe in das rechte Gebäude hinein, in dem sich ein bewaffneter Mann befindet. Hole Kirk, um den Boden zu kehren und der Mann gibt Dir etwas Geld. Gehe hinaus und füttere mit dem Essen den Hund. Während er ißt, hole Dr. McCoy, um ihn von der Tollwut zu heilen und er wird weglaufen. Gehe ins Waffenlager und rede mit den Wachen dort. Gehe nun zurück zum Stadtzentrum und begib Dich zur Taverne. Benutze den Erste-Hilfe-Koffer an den Bierfässern auf der linken Seite. Dadurch wird das Bier vergiftet. Die Fässer werden zu den Wächtern im Waffenlager geliefert - wenn Du sie also das nächste Mal besuchst, werden sie schon kalt sein. Gehe in den Raum in der Taverne und Du findest einige Männer vor, die Poker spielen. Spiele mit Deinem Geld mit, und Du wirst eine Menge Geld gewinnen. Spreche mit allen Männern und gehe zum Geschäft zurück, um die Uhr zu kaufen. Nun mußt Du zu dem verwundeten Soldaten im linken Teil der Stadt gehen. Untersuche ihn mit beiden Analysegeräten und spreche ihn auf sein Medaillon an. Er wird Dir einen Brief an seine Freundin mitgeben, den Du dem Mädchen in der Taverne aushändigen mußt. Nachdem Du das getan hast, gehe zu dem Soldaten zurück und unterhalte Dich mit ihm über seine Medaille, die er Dir dann geben wird. Begib Dich zur Schule, die sich neben dem Waffenlager befindet und rede mit dem Wächter und dem Lehrer. Untersuche die Tafel mit dem Identifikationsgerät und spreche nochmals mit dem Lehrer und erzähle ihm, wie gefährlich Kreide ist. Gehe nun zum Waffenlager und fessle den Kommandant, der in seinem Sessel sitzt. Setze Spock auf ihn an, um die Kombination des Safes, der das Dynamit enthält, zu erfahren. Schicke Dr. McCoy zu dem Kommandanten, der dann aufwacht. Nehme eine Rifle aus der Kiste an der Wand und bedrohe den Kommandanten. Er wird einige Versetzungspapiere unterschreiben, um den Sohn des Zeitungsinhabers freizugeben. Gehe zu dem Pokerzimmer in der Taverne und gib Sundergard die Papiere. Frage ihn nach seinem Versprechen, das er Dir gemacht hat und er wird Gerüchte über die Gefahren von Kreidestaub in seiner Zeitung verbreiten. Begib Dich zurück zu dem Haupttrakt der Taverne und spreche mit Schiller, dem Direktor, über die Kreidenstaub-Gerüchte. Er gibt Dir eine Notiz für den Lehrer in der Schule. Gehe zur Schule und zeige dem Lehrer die Notierung. Du kannst nun die Tafel mitnehmen. Gehe zum Dreidecker und lege die Uhr, die Tafel und das Medaillon dort hinein. Benutze das Dynamit für den Dreidecker und das Kraftfeld um die Burg löst sich auf. Du triffst den Mann, der hinter all dem Ärger steht. Schaue in die Flaschen und Du findest dort all die verschwundenen Raumschiffe. Leutenant Ellis ist zu Stein erstarrt, biete Trelene an, ihn freizulassen und Dich an seiner Stelle zu nehmen. Rede mit Trelene und versuche, ihm klarzumachen, daß Krieg kein Spiel ist. Überrede ihn, Dir eine historische Grabenszene zu zeigen. Belehre ihn über das Übel des Krieges. Er wird seine Fehler einsehen und die Mission ist vervollständigt. Um die maximale Punktzahl zu erreichen, mußt Du mit Ellis reden, um sein Problem zu definieren, den Wächter überreden, den Lagerraum zu verlassen, den alten Mann von den Wächtern befreien und seine Wunden heilen, Gretel verteidigen, ohne den Wächter zu provozieren, den Besen, das Seil und Essen bekommen, benutze deine Rifle nicht für den gefallenen Wächter in dem Waffenlager, biete dem bewaffneten Mann an, ihn zu heilen, bringe Spock dazu, sein Grammophon zu reparieren, bedrohe die Katze weder mit der Rifle noch mit dem Dynamit, versuche, den verwundeten Soldaten zu heilen, zanke Dich nicht mit Ellis, laß die Kinder wählen, drohe ihnen aber nicht, benutze das Analysegerät an der Burg, löse den Konflikt zwischen Ellis und Kirk, versuche, Trelenes Gemälde zu zerstören, bedrohe ihn nicht mit der Rifle, schau Dir die Enterprise in der Flasche an, tricke Trelene, damit er aus seiner Tür nach einkommenden Raumschiffen Ausschau hält, überrede ihn, Dich zu einem richtigen Graben zu bringen, bewege ihn, seine Fassung zu verlieren.

STAR TREK 2

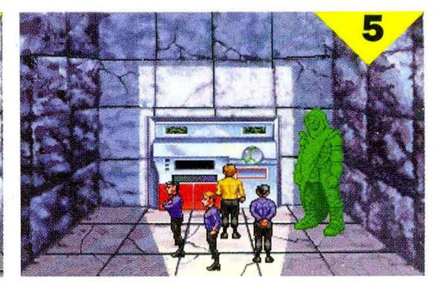
Vierte Mission: Licht und Dunkelheit



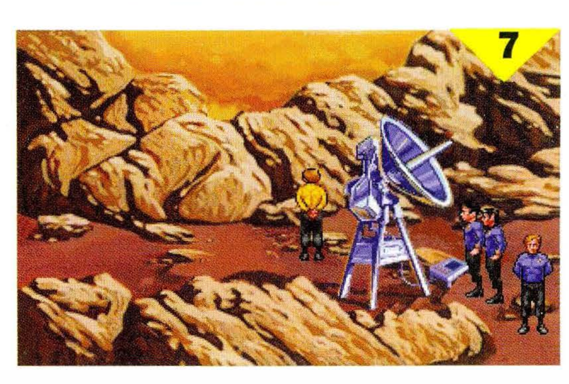












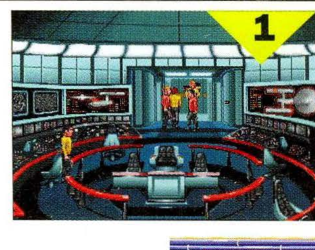
In dieser Mission mußt Du Kurs auf OnyiusII nehmen und mit dem Planeten in die Umlaufbahn eindringen. Beame Dich runter auf die Planetenoberfläche. Du findest 2 Lebensformen vertreten, eine des Lichts und eine der Dunkelheit. Dein Ziel ist es, diese beiden Lebensformen erfolgreich in ihre gewünschte Einzelform zu bringen. Um dies zu schaffen, mußt Du jeder genetische Proben entnehmen. Gehe zuerst in die Höhle - entweder nach rechts oder links, wo Du jeder von ihnen begegnest. Rede mit jeder Lebensform und überzeuge sie davon, daß sie beide den gleichen Ursprung haben. Wenn Du dies machst, wollen sie sich vereinigen. Sie geben Dir die Proben, die Du brauchst. Wenn Du eine Probe verschlampst und eine neue brauchst, gehe einfach zu dem zuständigen Raum nach links oder rechts und setze Spock an die Tastatur, um die Hologramme abzurufen. Sie geben Dir eine neue Probe. Wenn Du beide Proben hast, begib Dich zu dem zentralen Raum des Komplexes und gebe sie in die linke Türe. Jons sagt, daß er die beiden Proben nicht zusammenbringen kann, aber er lügt. Spreche mit ihm, um herauszufinden, warum er die Proben nicht korrekt aufeinander abstimmt. Überzeuge ihn, daß er nicht das Recht besitzt, sich den Wünschen der beiden Formen zu widersetzen, und er wird sie richtig miteinander kombinieren. Setze danach Jons an den Computer auf der rechten Seite. Schieße mit Deinem Betäubungslaser auf den grünen Schleim an der rechten Türe, um diesen zu entfernen. Dann kannst Du die kombinierten Proben einsammeln. Gehe durch die Nordtüre und lege die Proben in die Maschine ein. Ein Hologramm der kombinierten Formen erscheint, aber Du entdeckst, daß die Transaktion unterbrochen wurde. Du mußt die Kommunikation des Planeten wiederherstellen. Gehe nach draußen und nach rechts, wo Du die erste der beiden Antennen finden wirst. Sie sind mit einer Grund-Thermal-Vorrichtung geladen, welche aktiviert werden muß. Gehe mit dem wissenschaftlichen Analysegerät auf die Schalttafel und an die Felsen um die Antenne. Finde die eine, welche Zugang zur Grund-Thermal-Quelle hat, und versuche, sie mit Deinem roten Laser zu sprengen. Setze Dich mit deinem Kommunikator mit der Enterprise in Verbindung und sie werden die Power-Quelle aktivieren.

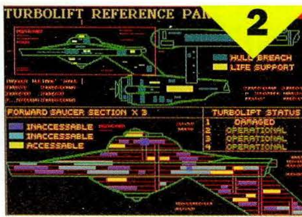
Gehe von der ersten Antenne aus nach links und Du findest die zweite. Untersuche die Kontrollbox mit deinem wissenschaftlichen Gerät und setze Dich wieder mit der Enterprise in Verbindung. Setze Spock an die Kontrollbox und kehre zurück zum Transaktionsraum, um die komplette Nachricht von der kombinierten Form anzusehen. Mission ausgeführt.

Um die maximale Punktezahl zu erzielen, mußt Du mit der Brassica erfolgreich Kontakt aufnehmen, den Replikator (Kopiergerät) säubern, bevor Du eine Probe machst, das Gebäude mit dem Analysegerät von außen untersuchen, Jons veranlassen, seinen Job ohne direkte Anschuldigungen auszuführen, Ayrah oder Vizznr darfst Du nicht ärgern und mache einen Ultraschall von allen Sensorschüsseln.

STAR TREK

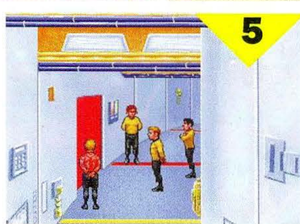
Fünfte Mission: Leere

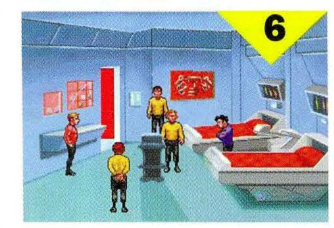


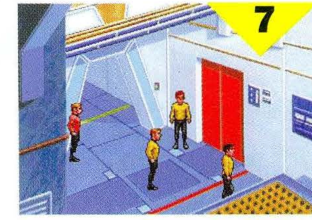
























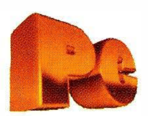


Gerade in dem Moment, wo Du denkst, Du befindest Dich in einem Ruhezustand und in einer Erholungsphase, wirst Du ersucht, noch ein bißchen mehr Arbeit in dem Antares Rift zu leisten. Nimm Kurs auf und bringe den Planeten in die Umlaufbahn - ein elektrischer Sturm sagt Dir bald, daß etwas falsch ist. Du muß die Brücke verlassen. Spreche mit jedem auf der Brücke, zum Schluß mit Spock. Setze Spock zweimal an die wissenschaftlichen Computer und er bietet Dir an, sich nach draußen zu beamen. Nimm sein Angebot an und beobachte ihn, wenn er verschwindet. Ein Außerirdischer nimmt ihn gefangen, sobald er Gestalt annimmt. Du mußt den Außerirdischen finden und Spock befreien. Verschaffe Dir selber Zugang zum wissenschaftlichen Computer und Mr. Sulu wird die Kontrolle übernehmen. Gehe zum Lift und Du wirst runterfahren und hast die Wahl, wohin Du gehen möchtest.

Begib Dich zur Notkontrolle. Gehe durch die Tür und Du siehst einen Außerirdischen an der Kontrolle des Computers. Benutze den Computer und der Außerirdische stößt Dich raus und schließt die Türe hinter Dir ab. Brenne mit Deinem roten Laser ein Loch in die Türe und untersuche den Außerirdischen mit Deinem medizinischen Gerät, um herauszufinden, was für eine Kreatur er eigentlich ist. Mach Dich mit dem Ultraschall auf zu Dr. McCoy ins Krankenrevier und spreche mit ihm. Er gibt Dir Gas, welches den Außerirdischen vernichten wird. Gehe zur Maschinensektion und benutze den Kanister an dem Lebensrettungsmischer an der rechten Wand. Gehe dann zu den Lebensrettungskontrollen, welche sich auf dem Computer links befinden und bediene sie. Du kannst Dich nun in den Notkontrollraum transportieren. Benutze die Sensorkontrollen im Raum und spreche mit Deinem Kommunikator zu Scotty. Er muß Energie in die Kraftfelder laden. Dies gibt Dir mehr Zeit, den Vurianer kaltzumachen.

Nachdem Du die Kontrollen im Notkontrollraum benutzt hast, bekommst Du die Koordination, den Außerirdischen ausfindig zu machen. Gehe in den Transportraum und wähle den Ort, wo er sich befindet. Du landest auf einem öde aussehenden Planeten. Du mußt die blauen Juwelen auf dem ersten Screen, auf dem Du landest, aufheben, gehe nach rechts aus dem Screen, wo Du einen braunen Beutel findest. Gehe zurück und benutze ihn für die Juwelen. Wenn Du ihn nicht gebrauchst, wird einer verletzt werden. Gehe nach rechts außen des Screens, wo Du Spock sichten wirst. Helfe ihm mit Deinem Erste-Hilfe-Kasten. Gehe zurück zum Außerirdischen im ersten Screen und spreche ihn an. Er wird den Savant, den Außerirdischen, der sich hinter all den Problemen verbirgt, rufen. Der Savant erscheint im großen Loch des Gebietes auf der rechten Seite.. Der Versuch, mit ihm zu reden und die Enterprise und Dich freizubekommen, scheitert. Sei vorsichtig, daß Du nicht ohne Spock zur Enterprise zurückkehrst oder den Savant dazu aufforderst, sich selbst zu zerstören. Du mußt ihn zwingen, Euch alle zurückzuschicken, indem Du den Beutel mit den blauen Juwelen auf ihn wirfst. Er wird extremen Schaden erleiden. Behandle ihn vernünftig und Du wirst sicher zur Enterprise zurückkehren. Die Mission ist beendet.

Um die maximale Punktezahl zu erreichen, mußt Du die Kraftfelder, die die Enterprise beschützen, verstärken; mit allen Mannschaftsmitgliedern auf der Brücke reden; Spock wählen, als erster befördert zu werden; die Nottür nur einmal mit dem Laser treffen; benutze nicht den roten Laser für den Vurianer; setze den Vurianer ein, um der Truppe zu helfen; heb die Juwelen nicht ohne den Beutel auf; untersuche die Steine mit dem wissenschaftlichen und dem medizinischen Analysegerät; greife den Savant nicht an und werfe den Beutel mit den Steinen nicht nach Spock.







Herzlich willkommen zu unserer kompletten, aufschlußreichen und neuesten Cheats und Tips-Liste für Eure beliebtesten PC-Spiele. In den zukünftigen Ausgaben werden auch Freezers für das neu herausgekommene PC Action Replay abgedruckt.

PC Codes...

ALIEN BREED

Level Codes

2 - AAJIHGDDC
3 - CGGHDGGDG
4- HDICICCII
5 - IDHEHDGCC
6 - IJIIDIHEC
7 - CFDFEFEFJ
8 - JIIJIIIIC
9 - AAAABAAAA
10 - CCGDGBBBB
11 - HHIAAAJJIG
12 - GGDDJJHFD
13 - JIECBFGFF
14 - HGGEDDCCB
15 - HHHGFGDCC
16 - 20 IHHDCHGHFF

ANOTHER WORLD

Level Codes

2 -	LDKD	3 -	HDTC
4 -	CLLD	5 -	FXLC
6 -	KRFK	7 -	XDDJ
8 -	LBKG	9 -	KLFB
10 -	TTCT	11 -	DDRX
12 -	TBHK	13 -	BRTD
14 -	CKJL	15 -	LFCK
16 -	HRTB	17 -	HBHK
18 -	JCGB	19 -	HHFL
20 -	TFBB	21 -	TXHF
22 -	JHJL	23 -	HRTB
24 -	HBHK	25 -	JCGB
26 -	HHFL	27 -	TFBB
28 -	TXHF	29 -	JHJL

ARCADE FRUIT MACHINE

Extra nudges

Versuche den Nudgepot zu greifen, sobald Du Cash'n'Grab beendet hast. Halte die Z-Taste gedrückt, bis das Symbol ONE aufleuchtet, dann die X-Taste betätigen und die Z-Taste loslassen. Wiederhole das Ganze, bis Du die höchstmögliche Anzahl von Nudges erhältst (10). Du kannst dies auch nach einem Gewinn auf der Money-Leiter ausprobieren.

BART VS. SPACE MUTANTS

Unverwundbarkeit

Wenn Du COWABUNGA auf dem Titelschirm eingibst, erhälst Du Deine Unverwundbarkeit.

DYNABLASTER

Paßwörter

Stage 1

X-1 UXYWWWVG	X-2 UXOWMNVV
X-3 UWOWOJVG	X-4 MKZLOLYK
X-5 UUYWHTEU	X-6 MOOLOGCN
X-7 UXOWHMVW	X-8 MUKWONCE

Stage 2

X-1 MUVEOSTP	X-2 UUGWWGEN
X-3 UBRLVVVG	X-4 UOCZWHEN
X-5 UWNKVEVG	X-6 UAGKVEEN
X-7 UXVKWHSG	X-8 UWNKVVVH

Stage 3

X-1 UANKVJZA	X-2 MUBEOSCP
X-3 UOHZHGRA	X-4 MWEEHHZY
X-5 MXEEOIEY	X-6 UUVKHBRE
X-7 UKHZHHST	X-8 UOZZHWRZ

Stage 4

X-1 UBBHIHHT	X-2 MUBCNNRP
X-3 UUGVNLZU	X-4 UUNVNMZI
X-5 UANVQSZU	X-6 OWOVQGHK
X-7 MXFCMGLH	X-8 MAKCIQEG

Stage 5

X-1 UAKVVTTU	X-2 UAOVIHPE
X-3 MONNTWYC	X-4 UXKVMPAV
X-5 MUECVGYN	X-6 UBHHOWAK
X-7 UXVVHPAG	X-8 MCANWQAE

Stage 6

X-1 UAKKIMKU	X-2 MXCCPSTY
X-3 MWCCGBCA	X-4 MOLNPIHC
X-5 MBLAIWNK	X-6 UCHZQNKN
X-7 UBHZQLNG	X-8 UBZZQTNH

Stage 7

X-2 MXCETJPK	X-3 UAVKITKU
X-4 UWKKINNK	X-5 MWEESNNA
X-6 UWVKINNV	X-7 MUBEVVKN
X-8 UCZZOTKP	

Stage 8

X-1 MBGAGIEK	X-2 MCKAGILN
X-3 UWOFVJGZ	X-4 UWYFVIGY
X-5 UUYFWTUL	X-6 UCAOVILR
X-7 UOAOWTLH	X-8 MOCAEHNK

HUMANS

Level codes

01 DARWIN	02 ANDIE PANDY
03 GET A LIFE	04 CARLOS
05 HOWIE	06 MOOBLE
07 CSL	08 THE HUMBLE ONE
09 PIXIE	10 MILESTONE
11 WAR WAR WAR	12 J MCKINNON
13 UNLUCKY	14 BLUE MONKEY
15 RED DWARF	16 BAD TASTE
17 THE KITCHEN	18 CJ
19 SORT IT OUT	20 SMART
21 VILLA3BORO2	22 EARLY MORNING
23 BORO4LEEDS2	24 EASY LIFE
25 JIMS TIES	26 PARKVIEW
27 NICENEASY	28 GREEN CARD
29 COOKIE	30 MALCY MALC
31 RAVING BURK	32 YOU GOT IT
33 SGNIMMEL	34 MINISTRY
35 MAD FREDDY	36 BIZARRE
37 FREE SCOTLAND	38 APPLE JUICE
39 PAYDAY	40 BANANA MOON
41 BONUS	42 BOUNCING
43 NO MONEY	44 A S F
45 VISION	46 SISTERS
47 FAST FASHION	48 CARGO
49 RAB C NESBITT	50 RANGERS
51 RAINBOW	52 DOODY
53 MIGHTY BAZ	54 TIRED
55 CONSOLIDATED	56 STAY HAPPY
57 AMERICA	58 ANOTHER DAY
59 ISOLATION	60 PROMISED LAND
61 DAEMONSLATE	62 BIG RAB
63 MIAMI VICE	64 MARGARET M
65 A34732473	66 HELP ME
67 THE EXILES	68 EIGHTLANDS
69 WINE AND DINE	70 NIN
71 TECHNOPHOBE	72 GETTING THERE
73 TIME IS	74 RUNNING OUT
75 LORDS OF CHAOS	76 NOW ITS DONE
77 IM OUT OF HERE	78 HERES TO A
79 BETTER LIFE	80 BYE BYE BYE

THE INCREDIBLE MACHINE

Level Codes

01 SIERRA	02 DYNAMIX
03 MACHINE	04 DISK
06 SATURN	07 KING
08 DRAGON	09 ANTS
10 BASEBALL	11 BEAR
12 FISH	13 DALE
14 CHESTERTON	15 SIZE
16 IRELAND	17 WORD
18 BRIEF	19 HOTDOG
20 - COUNTDOWN	30 - COMPACT DISK
40 - FLOWER	45 - SEASON
50 - ADHESION	55 - DISCURSIVE
60 - HYDROPLANE	65 - MARIONETTE
70 - PHILHARMONIC	75 - SHADOW
80 - LYRIC	85 - SPLICE
86 - GULF	87 - RHOMBUS

KICK OFF 2

Richtung des Elfmeters ersehen

Drücke R während dem Elfmeter und es ist möglich zu ersehen, wo der Computer den Ball hinsstoßen wird.

Bewegungen des gegnerischen Torwarts verhindern.

Wenn Du während dem Spiel alle Funktionstasten in der richtigen Reihenfolge zweimal, drückst, erscheint S12 und S14 rechts oben im Bildschirm. Dein gegnerischer Torwart ist nun unbeweglich.

LEMMINGS

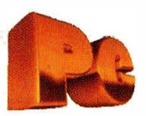
Chaos Level Codes

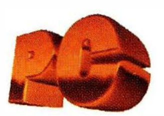
5 LGCNOMFPHX	10 HLDMGOOEIR
15 GCKHMDMJIX	20 DMGIJLMOIV
21 MGANNMDPIU	22 GINNMDMQIN
23 GCKJNNIBJJ	24 IKKNNIGCJR
25 NKLFOGADJJ	26 ILFMGMNEJS
27 LFMGEKLFJL	28 FMGIJNLGJR
29 MGANNLGHJP	30 GMONNOIIJT

Taxing Level codes

5 GCKILLHBGQ	10 DLGKJNLGGN
15 OIMDLGALGJ	20 GINNMDLQGK
21 GCKKNNBHX	22 IJJLFLGCHW
23 NJLFGADHT	24 HLFLGMOEHP
25 LFLGAJNFHV	26 FLGIKLLGHN
27 NGGOLLFHHS	28 GONNLNHIHO
29 GEKJMFHJHX	30 MKJONHGKHK







...PC Codes

LOGICAL

Level codes

01 WELCOME	02 THE OTHER SIDE
03 QUADRI QUADRA	04 STONE ROAD
05 NICE COLORS	06 MORE COLORS
07 REAL FUN	08 PINK AND PINK
09 GREEN PATH	10 BAD DIRECTION
11 DONT PANIC	12 COLORMANIA
13 REFRESHMENT	14 FULL MOON
15 RUNNING BALLS	16 GREEN RIVER
17 TWO ISLANDS	18 MORE ISLANDS
19 TIMES CHANGE	20 OTHER THINGS
21 BE HONEST	22 BLUE N VIOLET
23 THREE PATHS	24 DANGEROUS
25 THE WANDERER	26 SECRET CHAMBER
27 FALCONS FLIGHT	28 BLUE ANGEL
29 FAR THUNDER	30 A SIMPLE ONE
31 BLUE VELVET	32 PARADISE I
33 CLASSIC ART	67 HIGH SPEED
68 ALEXANDRIA	69 RUNNING TEARS
70 HER RAINBOW	71 WALK IN CREAM
72 TOUCH HER	73 SHADOWLAND
74 JACK IN BAG	75 VITAMIN C
76 STUNT BALL	77 MIRRORLAND
78 ACE QUEST	79 BOA BOA BOA
80 DA DA DA	81 HAUNTED HOUSE
82 THE SECRETS	83 SMILING JOKE
84 CHILDREN GO	85 IT IS ATLANTIS
86 ON THE ROAD	87 BLUE IS FIRST
88 WOLFS MOON	89 WILD CHINA
90 ITS LOGICAL	91 SHE COMPARES
92 BIG MOUNTAINS	93 TOMORROW
94 TELEPORTER JAM	95 LEVER SUNLIGHT
96 NEW EXODUS	97 THE PEACEPIPE
98 FINAL SURPRISE	99 WHITE MIAMI

Für den Editor: **THE FINAL CUT**

THE LOST VIKINGS

Level Codes

1 STRT	2 GR8T
3 TLPT	4 GRND
5 LLM0	6 FLOT
7 TRSS	8 PRHS
9 CVRN	10 BBLS
11 VLCN	12 QCKS
13 PHR0	14 C1R0
15 SPKS	16 JMNN
17 TTRS	18 JLLY
19 PLNG	20 BTRY
21 JNKR	22 CBLT
23 H0PP	24 SMRT
25 V8TR	26 NFL8
27 WKYY	28 CMB0
29 8BLL	30 TRDR
31 FNTM	32 WRLR
33 TRPD	34 TFFF
35 FRGT	36 4RN4
37 MSTR	

MAGIC POCKET

Level codes

5 - **7766**	10 - **1960**
15 - **1786**	20 - **3123**
25 - **1286**	26 - **6067**
27 - **5139**	

OH NO! MORE LEMMINGS

Levels auslassen

SLAMRACING als Paßwort eingeben. Sobald die Lemmings erscheinen, einfach '5' drücken, um die nächsten fünf Levels zu überspringen..

PINBALL DREAMS

Höhere Punktzahl

Die Graveyard Option auswählen. Sollte es Dir gelingen, den Ball achtmal in der Vertiefung des Tisches zu treffen, wirst Du 80000000 Punkte machen.

POOLS OF RADIANCE

Haufenweise Gegenstände erhalten

Um soviele Kopien eines Gegenstandes wie möglich zu erhalten, einfach folgendes tun:
A) Einen Charakter erschaffen
B) Speichere ein "Saved" Spiel ein und übertrage die Güter, die der neue Charakter haben soll.
C) Beseitige den neuen Charakter
D) Ihn oder sie wieder laden
E) Die Gegenstände übertragen
F) Den Charakter fallen lassen
G) Lade ihn wieder und wiederhole das Verfahren

POPULOUS 2

Volle Energie

Gehen Sie in das Menu **'Create Your Deity'**, laden Sie Ihren Charakter und geben Sie als Paßwort folgende Buchstabenkombination ein:

DKNPJAEEMEJMNMFAFDOD

Dann begeben Sie sich in das **Conquest Menu**, tippen den Namen des zuletzt gespielten Levels ein, und siehe da, schon haben Sie die volle Energie (nicht das Mana) für alle Katastrophen der jeweiligen Welt.

Maximale Kraft

Um einen Gott mit maximaler Kraft zu erhalten, folgenden Code auf dem 'Deity-entry' Bild, eingeben. Damit erhältst Du acht Blitzschläge, die Du jedesmal benützen kannst.
KOPOJAEEMEJMNMFAMEOM

PRINCE OF PERSIA

Cheat Mode eingeben

Sobald das Spiel anfängt, folgendes eintippen: Prince YIPPEEYAHOO [Enter], um den Cheat Mode zu aktivieren. Solltet Ihr eine andere Version dieses Spieles haben, die diesen Cheat nicht akzeptiert, nicht verzagen; gib diesen Code ein: Prince MAKINT [Enter] .

SHIFT B -Dunkelheit
SHIFT C - Botschaft
SHIFT H -Ausblick Bildschirm links
SHIFT I - Bildschirm wird umgedreht
SHIFT K -Gegner töten
SHIFT L - Level auslassen
SHIFT N - Den unteren Bildschirm ersehen
SHIFT R - Gegenwärtige Zimmernummer zeigen
SHIFT S - Befreit den Schatten
SHIFT T -Extra Gesundheitspunkt
SHIFT U - Oberen Bildschirm ersehen
SHIFT W - Schweben
Alt + N -Auf den nächsten Level springen
+/- Vermindert/erhöht verbleibende Zeit
R - Erneuert Leben nach dem Sterben
F1 - Schaltet Zeitlupen Motion on/off
F2 - Zeigt Position auf der x Achse
F3 - Den Spieler ein-oder ausschalten
F4 - Schaltet des horizontale Gitter on/off

Mit dem Joystick:
Cursor links -Bewegt Dich um einen Bildelement nach links
Cursor rechts- Bewegt Dich um einen Bildelement nach rechts
Page unten - Bewegt sich einen halben Schritt nach rechts
End - Bewegt sich einen halben Schritt nach links

PUSH OVER

Level codes

50 - **2204**	60 - **17470**
70 - **19071**	80 - **29439**
90 - **28159**	95 - **08703**
96 - **09215**	97 - **10239**
98 - **09727**	99 - **44543**

RISKY WOODS

Cheat Mode eingeben

Auf dem Titelbildschirm QWERTYUIOP eintippen, um folgendes zu erhalten:
(F1) Erneuert verlorene Energie
(F2) Vermehrt Geld
(F3) Vermehrt Zeit
(F4) Springt auf den nächsten Level

SYNDICATE

Extra Team-Mitglieder und Geld. Zeit ändern. Super Agenten.

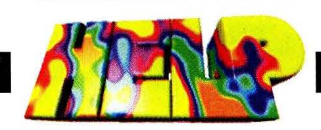
Trage Deinen Namen als ROB A BANK ein und Du erhältst $100 000 000. Wenn Du WATCH THE CLOCK eingibst, vergeht Deine Zeit schneller. Wenn Du NUK THEM eingibst, werden alle Deine toten Agenten, mit kompletter Gesundheit wieder hergestellt. Schließlich, wenn Du COOPER TEAM als Deinen Gesellschaftsnamen eingibst, wirst Du mit einem Team der besten Kämpfer belohnt.

WING COMMANDER I UND II UND WING COMMANDER SPECIAL OPERATIONS

Volle Schilde

Um volle Schilde zu erhalten, folgendes eintippen
WC1 Origin -k für Wing Commander 1 !
WC2 Origin -k für Wing Commander 2
SO Origin -k für spezielle Unternehmen

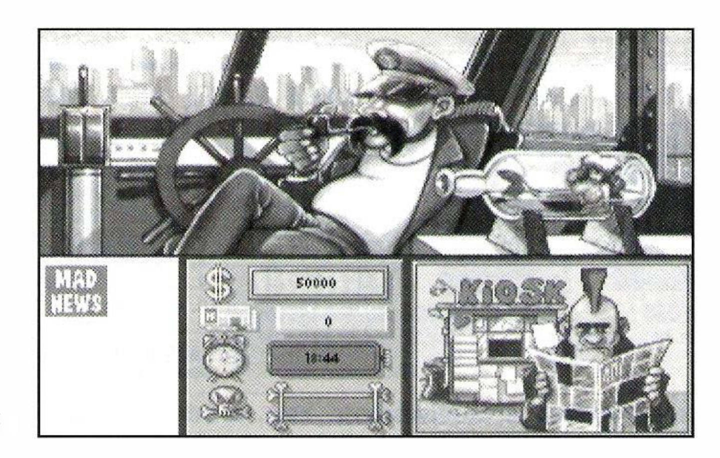
Wenn Du Alt und Delete gleichzeitig betätigst, wirst Du alles auf dem Bildschirm in die Luft jagen. Tu es nicht, wenn nichts auf dem Bildschirm ist.



Mad News

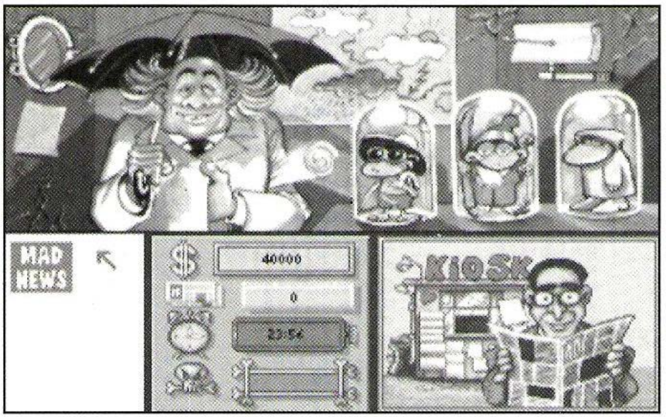
Verrückte Nachrichten

Wer schon vor zwei bis drei Jahren an seinem PC ausgiebig gespielt hat, wird sich bestimmt an den Klassiker Mad TV erinnern. Viele haben sich lange auf den Nachfolger gefreut, jetzt ist er endlich da: Mad News steht in den Regalen.

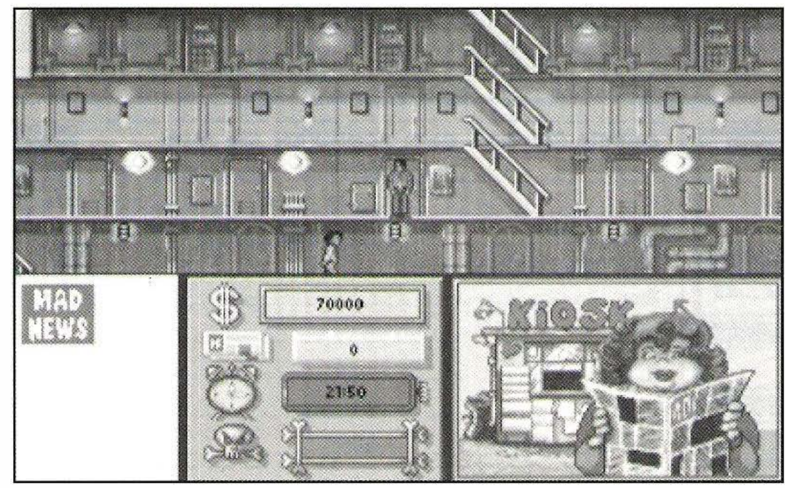


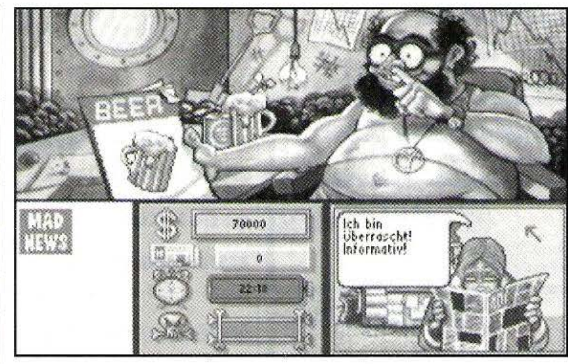
Die Installation geht kinderleicht von der Hand. Legen Sie die Coverdisk in Ihr 3,5"-Laufwerk und greifen Sie darauf mit A: oder B: zu. Sie sehen nun das File "INSTALL", das mit folgender Syntax benutzt wird: INSTALL A: (Diskettenlaufwerk) C: (Festplattenlaufwerk). Mad News kopiert sich jetzt selbständig auf Ihre Festplatte und entpackt sich im Verzeichnis "MADNEWS". Wenn Sie sich in diesem Ordner befinden, können Sie das Spiel mit "MADNEWS" starten. EMS-Speicher muß dabei nicht unbedingt zugewiesen werden, es ist jedoch empfehlenswert. Zwingend notwendig ist allerdings, daß um die 600KB freier Hauptspeicher zur Verfügung stehen. Außerdem sollte Ihr Rechner über eine VGA-Karte und natürlich eine Maus verfügen. Spielbar sind in diesem Demo leider nicht alle Räume, sondern nur die wesentlichen Stationen. So können zum Beispiel Reportagen eingekauft und layoutet werden. Dieser Teil übt auch im richtigen Spiel den größten Reiz aus, so daß Sie schon einmal in diese WiSim hineinschnuppern können. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem File LIESDAS!, das sich ebenfalls auf der Diskette befindet. Öffnen können Sie diese Datei mit "EDIT LIESDAS!".

Viel Spaß mit der spielbaren Demoversion von Mad News wünscht Ihnen die PC Games-Redaktion.



Total verrückt! Jetzt werden Sie selbst einmal sehen, wie man eine Zeitschrift macht.





Ganz so schlimm wie bei Mad News geht es in der PC Games-Redaktion allerdings nicht zu. Obwohl man das manchmal meinen könnte...

Trainer gesucht!

Sind Sie selbst ein kleiner Hobby-Programmierer und daran interessiert, spielsüchtigen Mitstreitern unter die Arme zu greifen? Dann sind Sie bei uns genau an der richtigen Adresse, denn wir suchen Monat für Monat die heißesten Trainer, die wir dann zusammen mit den Spielen auf die Coverdisk packen können. Bestes Beispiel ist die Coverdisk dieser Ausgabe. Sollten Sie Interesse haben, dann schicken Sie uns doch Ihr kurzes Programm unter dem Kennwort "Secret Whisper". Bei Veröffentlichung winken satte DM 200.–!

nur mit Original-Aufkleber

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 5/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.



Bitte ausreichend frankieren

ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Kobergerstraße 41
90 408 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 5/94

Name, Vorname

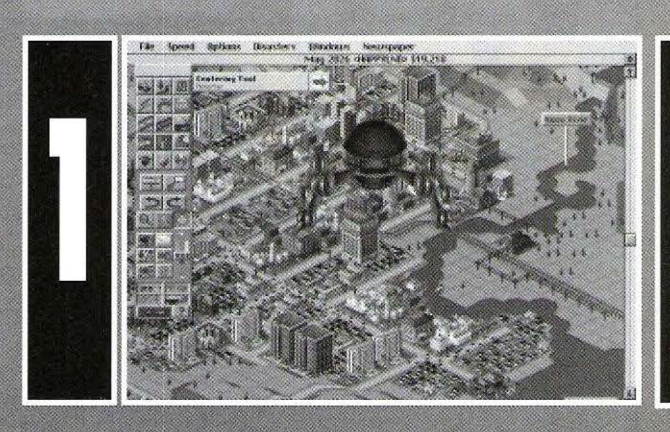
Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

1



2



Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Monat
1	(9)	**SimCity 2000**	Maxis/2. Monat
2	(2)	**Anstoß**	Ascon/3. Monat
3	(4)	**Sam & Max**	Lucas Arts/2. Monat
4	(1)	**Flight Simulator 5.0**	Microsoft/6. Monat
5	(6)	**TFX**	Ocean/4. Monat
6	(5)	**Privateer**	Origin/6. Monat
7	(3)	**Aufschwung Ost**	Sunflowers/3. Monat
8	(8)	**X-Wing**	LuxasArts/13. Monat
9	(12)	**Indy Car Racing**	Virgin/3. Monat
10	(10)	**Jurassic Park**	Ocean/4. Monat
11	(13)	**Elite II - Frontier**	GameTek/5. Monat
12	(14)	**Syndicate**	Electronic Arts/9. Monat
13	(7)	**Day of the Tentacle**	LucasArts/7. Monat
14	(15)	**Pirates! Gold**	MicroProse/5. Monat
15	(11)	**Aces over Europe**	Dynamix/4. Monat
16	(18)	**Terminator Rampage**	Bethesda Softworks/3. Monat
17	(-)	**Kolumbus**	Software 2000/1. Monat
18	(-)	**Mortal Kombat**	Virgin/1. Monat
19	(-)	**Pinball Fantasies**	21th Century/1. Monat
20	(16)	**Lands of Lore**	SSI/7. Monat

CD-ROM

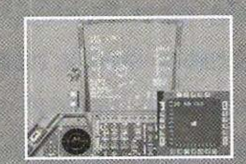
1 (1)
Rebel Assault
LucasArts
4. Monat



2 (4)
Day of the Tentacle
LucasArts
8. Monat



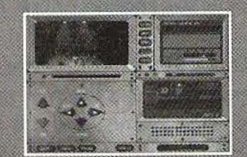
3 (2)
Strike Commander
Origin
3. Monat



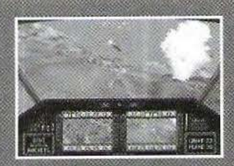
4 (–)
Lawnmower Man
Sales Curve
1. Monat



5 (10)
Iron Helix
Spectrum Holobyte
2. Monat



6 (6)
Comanche
NovaLogic
2. Monat



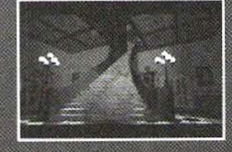
7 (7)
Der Patrizier
Ascon
11. Monat



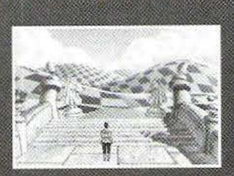
8 (5)
Dune
Virgin
8. Monat



9 (3)
The 7th Guest
Virgin
8. Monats

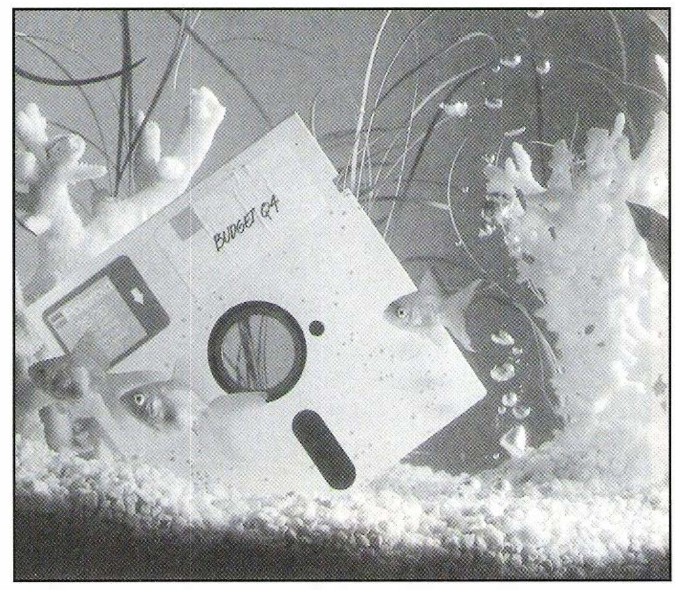


10 (8)
King's Quest VI
Sierra
11. Monat



Polaroid Data-Rescue Disketten

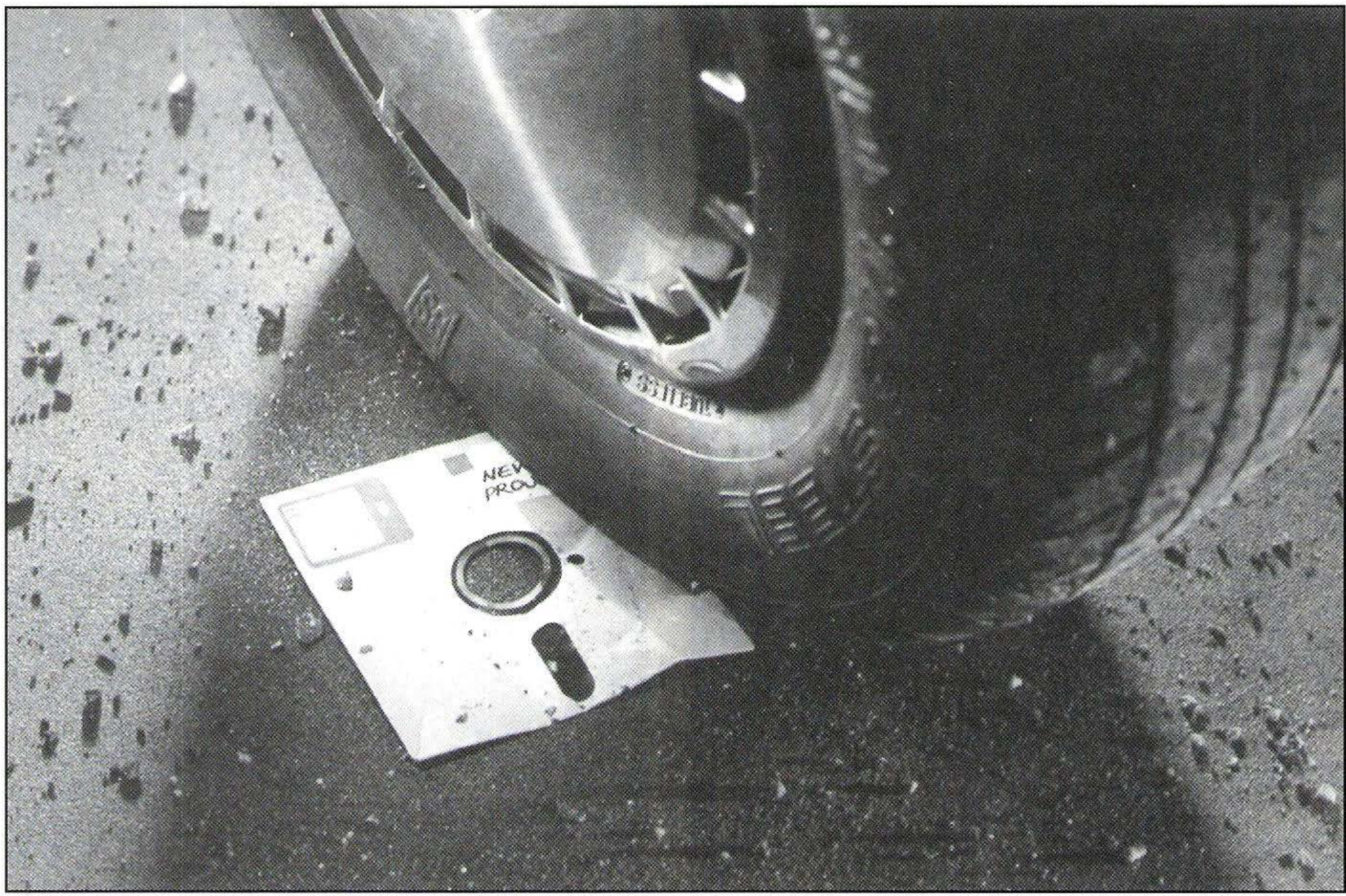
Mit Polaroid gegen den Datenverlust



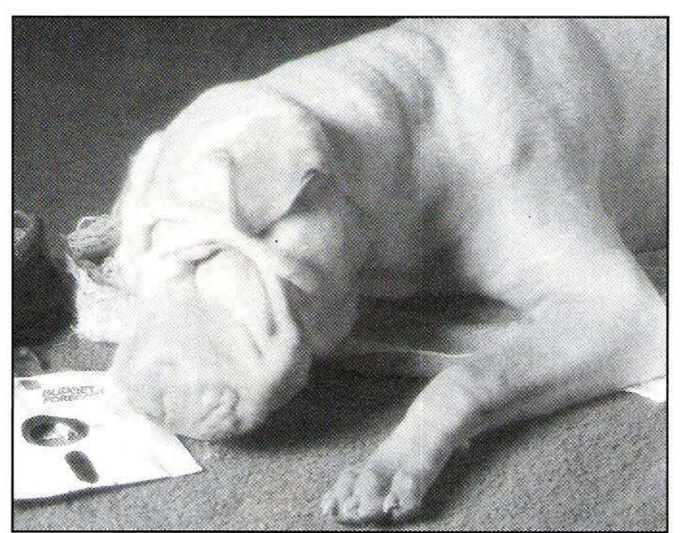
Auf dieser Diskette wird es sich wohl kaum um ein trockenes Thema handeln.

Ein Artikel über neue Disketten ist wahrscheinlich noch nichtssagender als das Testbild der ARD. Ich würde Ihnen auch nie einen solchen zumuten, wenn es sich bei diesen Disketten nicht um etwas Besonderes handeln würde.

Die Firma Polaroid dürfte ja allgemein ein Begriff sein, obgleich man ihn nicht zwangsläufig mit Disketten in Verbindung bringt. Mehr als 35 Jahre Erfahrung in der "Dünn-Schichttechnologie" (bitte erwarten Sie jetzt von mir keine Erklärung, was das ist!) legten jedoch nahe, sich auch auf dem Sektor der magnetischen Datenträger zu versuchen. Vor einigen Jahren erblickten die ersten Polaroid-Disketten das Licht der Welt. Aber da es schon Disketten wie Sand am Meer gab, vermochte es die Jungs von Polaroid nicht zu befriedigen. Man steckte die Köpfe zusammen, überlegte sich,

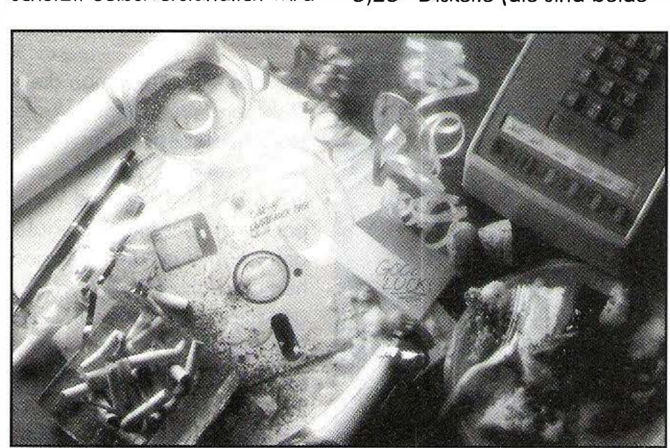


Vorsicht bei Spikes! Löcher können nicht mehr restauriert werden.

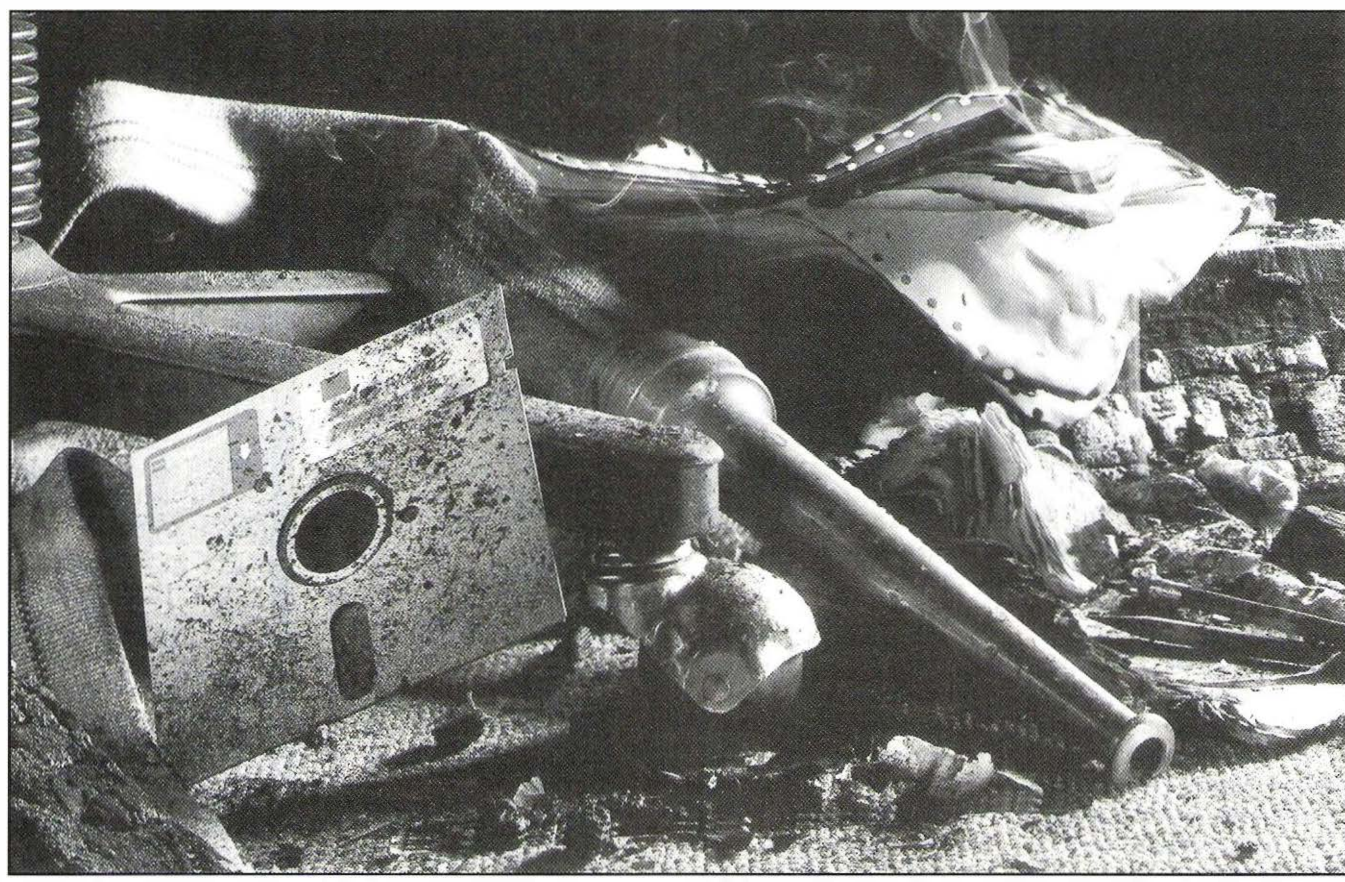


Endlich ist es kein Drama mehr, wenn Bello seine Liebe zur EDV entdeckt.

was der Konsument noch benötigen würde und versuchte, neue Ideen zu verwirklichen. Die Überlegung war folgende: Disketten kann man überall günstig kaufen. Viel teurer und auch wichtiger als das eigentliche Produkt sind die darauf gespeicherten Daten. Und gleichgültig wie vorsichtig man ist - Unfälle kommen immer wieder vor. Bei den meisten Disketten bedeuten dergleichen Mißgeschicke den Exitus. Nicht so bei Polaroid-Disketten. Wird eine "Data-Rescue" durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder von schweren Schlägen eines hinterlistigen Schicksals heimgesucht, versuchen Experten, in eigens eingerichteten Laboratorien die Daten zu retten. Und das beste ist: dieser Service ist völlig kostenlos! Alle Polaroid Data-Rescue-Disketten sind durch diesen Service geschützt. Selbstverständlich wird der vertrauliche Umgang mit den Daten ebenso garantiert. Daß die Disketten ausgezeichnet verarbeitet sind, versteht sich nun schon fast von selbst und wird von mir auch nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Die Firma betont immer wieder gerne, daß die Qualitätsmerkmale ihrer Disketten die neuesten "ANSI"- und "ECMA"-Spezifikationen übertreffen. Es ist mir schon klar, daß Ihnen das recht wenig sagt und SIe noch weniger interessiert - viel wichtiger erscheint mir die Tatsache, daß diese Disketten bereits formatiert sind (DOS oder MAC) und so einiges an lästigen Wartezeiten ersparen. Doch grau ist alle Theorie. Ein Test lieferte mir einen willkommenen Vorwand, einmal wieder mein Büro zu verlassen und Tageslicht zu sehen. Ich unterzog meinen Magen und eine 5,25"-Diskette (die sind beide



Nach der monatlichen Feier (endlich wieder ein Heft fertig) braucht man auf wichtige Daten nicht mehr zu verzichten.



Auch der typische Zustand des Schreibtisches unserer Mitarbeiter stellt nun kein Problem mehr dar.

besonders mimosenhaft!) einer Härteprobe an unserer lokalen Imbißbude. Etwas Ketchup, Senf und (wegen der farblichen Abstimmung) Mayonnaise fanden ihren glibberigen Weg auf den Datenträger. Durch einen dummen Zufall wurde die Disk gedreht und das Gemisch schmierte sich unter die Schutzhülle. Nach dieser Aktion brauchte ich eine Zigarette. Das bißchen Asche fiel nun auch nicht mehr auf. Das ekelhafte Konglomerat wurde in einer Plastiktüte verpackt und eingeschickt. Ich habe keine Ahnung, welche Meinung die Jungs von Polaraid nun von unserem Verlag haben, aber die Daten erhielt ich nach ca. zwei Wochen zurück - vollständig und auf einer appetitlich frischen Diskette. Auf eine Rückgabe des Versuchsobjekts wurde zum Glück verzichtet. Fazit: Die gespeicherten Daten überstanden den Härtetest besser als mein Magen. Natürlich stellt diese "Versuchsanordnung" nicht unbedingt den Alltag einer Diskette dar, aber es tut gut zu wissen, daß ein kleiner Lapsus nicht unbedingt das "Aus" der gespeicherten Daten bedeutet. Wer noch nie diverse Flüssigkeiten auf seinem Schreibtisch verteilt hat, kann spätestens hier aufhören zu lesen.

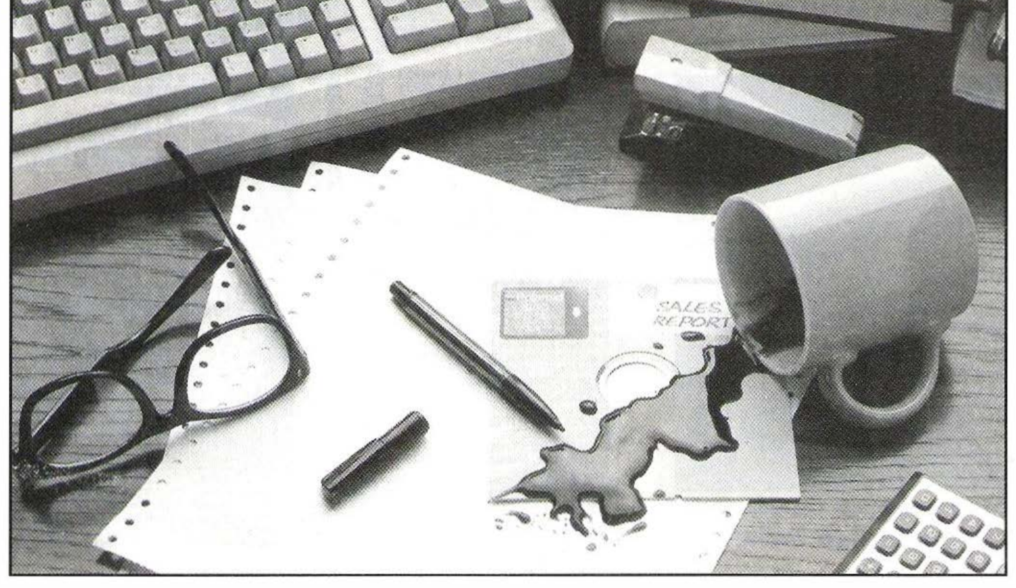
Nun könnte man dem irrigen Glauben verfallen, daß diese Disketten besonders teuer wären. Dem ist aber nicht so! Eine 10er Packung 3,5" HD schlägt mit DM 14,95 und in DD mit DM 11,50 zu Buche. Demnächst werden diese Disketten auch im Fachhandel zu haben sein. Wer aber nicht warten möchte, kann sich jetzt schon an die Firma



Escu - Handels GmbH
Hansastr. 4a
91126 Schwabach
Fax: 09122-985166

wenden. Hier kann man die Disketten bereits gegen Vorkasse (Scheck) bestellen (mindestens zwei Packungen - zuzüglich 6 DM für Porto und Verpackung) oder Info-Material anfordern. Auch Händler sind herzlich dazu eingeladen, sich genauer zu informieren. Die ersten fünfzig Einsender, welche Info-Material haben wollen, erhalten kostenlos (!) eine Packung Disketten, für allerlei lustige Experimente.

Rainer Rosshirt ■



UFO - Enemy Unknown

Die kleinen grünen Män

Solange sich die Außerirdischen nur durch seltsame Symbole in Getreidefeldern bemerkbar machen, werden sie anscheinend von niemandem richtig ernstgenommen. Doch im Jahre 1999 ändert sich das schlagartig: Die Wesen aus dem All wechseln ins kriminelle Lager ...



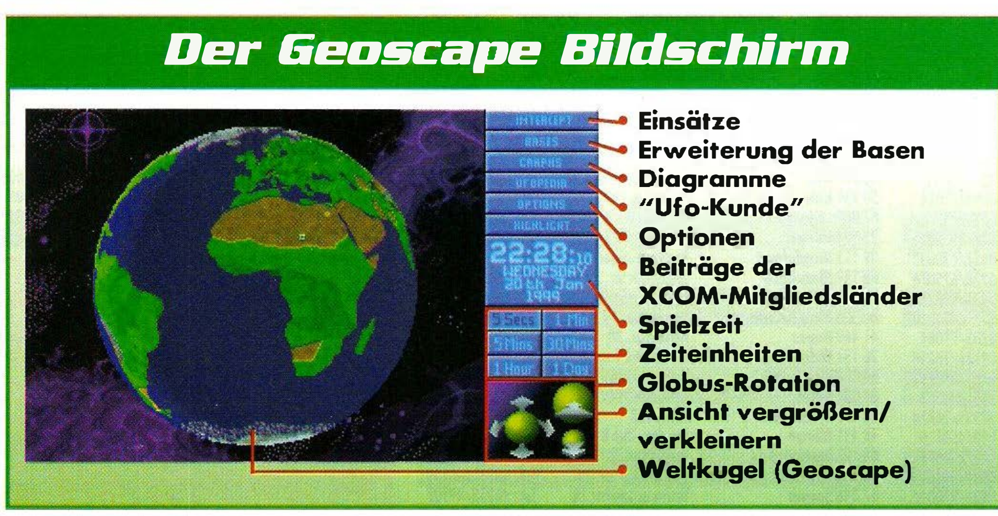
Vom Himmel hoch, da kommen sie her, die "Unbekannten Flugobjekte". Von den abenteuerlichen Geschichten um die fliegenden Untertassen können einige Leute ganz gut leben. Steven Spielberg läßt den heimwehkranken (und millionenschweren) E. T. auf der Erde zurück, Sitcom-Produzenten freuen sich über den Erfolg von ALF und Boulevardblätter holen die Fotomontagen aus der Schublade, wenn ihnen gerade nichts Neues einfällt. MicroProse nahm sich diesem bislang ungeklärten Phänomen in einem neuen Strategiespiel an und nannte es konsequenterweise UFO. Als Hintergrundstory dient die nach wie vor große Angst in Teilen der Bevölkerung, daß wir früher oder später von fremden Kreaturen angegriffen werden. Unmittelbar vor der Jahrtausendwende soll es soweit sein: Erdenbewohner werden immer häufiger von bösartigen Aliens gekidnappt, um sie dann für grauenvolle Labor-Experimente zu mißbrauchen. Japan ergreift zuerst die Initiative und stellt eine Schutztruppe auf, doch wie so oft stellt sich nach einiger Zeit heraus: Außer Spesen nichts gewesen. Eine Nation kann es unmöglich allein mit der technologisch überlegenden Rasse aufnehmen.



Die logische Konsequenz des finanziellen Desasters folgt bereits ein halbes Jahr später. In der neutralen Schweiz treffen sich Vertreter der einflußreichsten Länder der Erde und gründen eine Organisation zum Schutz vor der Bedrohung aus dem Weltall. Der Name des Geheimprojekts: XCOM - "Extraterrestrische Kampfeinheit". Und jetzt dürfen Sie dreimal raten, welche Aufgabe Ihnen in diesem Spiel zufällt ...

Eine Herausforderung

Genau! Sie übernehmen die Kontrolle über die XCOM und sind im folgenden für die Sicherheit der Weltbevölkerung verantwortlich. Zunächst errichten Sie eine oder mehrere Bodenstationen auf einem beliebigen Kontinent der Weltkugel, die den Dreh- und Angelpunkt des Spiels darstellt. Auf dem Bildschirm ist ein Globus dargestellt, den man in jede beliebige Richtung rotieren lassen kann. Ihre Basis ist zunächst nur mit zwei Abfangjägern sowie einem Transporter ausgestattet. Sobald Ihnen das erste UFO gemeldet wird (und das ist oft schon nach wenigen Sekunden Spielzeit der Fall), wählen Sie ein Kampfflugzeug und legen als Ziel die aktuelle Position des Objekts fest. Auf der Landkarte können Sie anschließend verfolgen, wie sich Ihr Kreuzer an die Fersen des UFOs heftet und es im günstigsten Falle zu einer Notlandung zwingt. Zu der Absturzstelle schickt man eine Soldateneinheit, die sich um die überlebenden Außerirdischen kümmert. Auf einem Charakterbildschirm bestückt man seine Armee wie bei einem Rollenspiel mit Waffen und Munition. Die nun folgende Sequenz läuft nach dem Rundenprinzip ab; wenn Sie an der Reihe sind, manövrieren Sie die einzelnen Krieger rund um das Wrack und checken ab, ob sich irgendwo ein häßlicher Alien verschanzt hat. Ist dies der Fall, wird die Laserkanone nachgeladen und dem Feind kräftig eingeheizt.



nchen schlagen zurück

Strategie & Action

Doch das ist beileibe nicht alles, was den Spieler bei UFO - Enemy Unknown erwartet. Unter anderem müssen Sie ständig neue Basen installieren, um zukünftig besser auf Angriffe vorbereitet zu sein. Dazu verwenden Sie die Gelder, die Ihnen von der XCOM zur Verfügung gestellt werden. Mit Ihrem Budget kaufen Sie Wissenschaftler, die neue Waffensysteme entwickeln, Ingenieure, die Ihre Stationen mit modernster Technik ausstatten und natürlich Soldaten, um die Verluste innerhalb Ihrer Teams zu ersetzen. Kampfunfähige Aliens dürfen Sie natürlich auch einer eingehenden Prüfung "auf Herz und Nieren" unterziehen, damit daraus Rückschlüsse auf deren seltsames Verhalten gezogen werden können. Ist Ihre Mission erfolgreich, wird der Kontostand kräftig aufgestockt, andernfalls werden immer mehr Landstriche von gegnerischen Basen eingenommen und es besteht keine Chance mehr, die Erde vor dem Untergang zu retten. Fünf Schwierigkeitsgrade bieten sowohl Anfängern als auch Profis genügend Nachschub für wochenlangen Spielspaß; das als Tutorial aufgemachte Handbuch erleichtert dabei den Einstieg in das komplexe Programm.



Je nachdem, in welcher Ecke der Erde Ihr Einsatz stattfindet, müssen Sie sich durch den Urwald Südamerikas, die afrikanische Wüste oder durch russische Getreidefelder schlagen.

Fazit

Hurra, wir haben wieder ein Feindbild! Wenn man erst einmal ein paar Stunden mit den vielen Optionen von UFO experimentiert hat, merkt man, welch unglaublich großes Potential in diesem Spiel steckt. Sicherlich, einige Elemente kennen wir bereits aus anderen Programmen: Der Ausbau unserer Basis ähnelt extrem dem Virgin-Klassiker Dune 2 und die Kampfsequenzen werden in etlichen Rollenspielen auf die gleiche Weise abgewickelt. Dafür kann UFO mit einer ganzen Reihe innovativer Ideen aufwarten. Beispielsweise lassen sich verschiedene Zeiteinheiten (Sekunden, Minuten, Stunden) festlegen, um lästige Wartezeiten zu vermeiden. Dazu kommt die zweckmäßige Grafik, eine übersichtliche Benutzeroberfläche sowie erträglicher Sound. Für Strategen, die ein ungewöhnliches, spannendes und auf lange Sicht motivierendes Programm suchen, stellt das MicroProse-Spiel einen mehr als lohnenswerten Kauf dar.

Petra Maueröder ■



Sobald ein UFO auftaucht, wird es von den Abfangjägern unter Beschuß genommen.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
MEM640 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Mischung aus vielen Genres

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse



RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	60%	85%	85%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Unnecessary Roughness

American Football ist für die meisten Deutschen ein Buch mit sieben Siegeln. Die Regeln sind mindestens ebenso undurchsichtig wie die von Baseball oder Kricket und kaum jemand kann sich vorstellen, daß Football-Matches hauptsächlich vom strate-gischen Geschick des Trainers bestimmt werden.

●Tolle Grafiken machen noch kein gutes Spiel. UR tritt den eindeutigen Beweis an.

Wer oberflächlich ein Footballmatch begutachtet, sieht wohl nur eine Horde wild durcheinander rennender Männer, die sich um einen eiförmigen Ball prügeln. Doch hinter all der Unordnung steckt System: jeder Spieler hat seine Aufgabe und einen vorgeschriebenen Weg. Vor jedem Spielzug entscheidet der Trainer oder der "Mannschaftskapitän", welcher der zahllosen Spielzüge nun ausgeführt werden soll, um den Ball hinter der gegnerischen Linie abzulegen. Ist ein solcher Touchdown geschafft, kann die Mannschaft mit einem Torschuß versuchen, zu den gewonnenen sechs Punkten noch einen weiteren Punkt hinzuzugewinnen.

Strategie

Unnecessary Roughness bietet darüber hinaus noch eine ganze Palette weiterer Möglichkeiten: Neue Spielzüge können erschaffen und getestet werden, die Mannschaft kann umgestellt und auch neu erschaffen werden, sogar die gesamte Football-Liga untersteht der Gnade des Spielers. Während beim eigentlichen Spiel noch klar ist, was man zu tun hat, steht man bei den planenden und organisatorischen Aufgaben vor größeren Schwierigkeiten. Das Handbuch versagt an dieser Stelle vollkommen (nicht einmal die Spielregeln werden erklärt) und so bleibt dem Spieler nichts als die Trial-and-Error-Methode.
Auch der Zwei-Spieler-Modus, bei anderen Sportspielen eine wahrhaft spannende Angelegenheit, kann keine Begeisterungsstürme auslösen. Der verteidigende Spieler hat die Aufgabe, den im Ballbesitz befindlichen Spieler umzurennen, um den nächsten Spielzug einzuleiten - nicht unbedingt nervenaufreibend.
Aber auch das Spiel auf dem Spielfeld erweist sich als Enttäuschung. Der Spieler fängt den Ball und muß daraufhin versuchen, mit der übersensiblen Steuerung die Spielfigur möglichst weit nach vorne zu bewegen. Pässe sind nicht möglich, die Steuerung von anderen Spielfiguren ebenfalls nicht. Die gute Grafik, auch in SVGA, kann die spielerischen Mängel natürlich auch nicht wettmachen, obwohl die Spielfiguren flüssig animiert sind und das Match recht flott über den Rasen läuft. Der Sound beschränkt sich auf wenige Melodien und mißratene Klangeffekte, immerhin wird per Sprachausgabe der Spielverlauf moderiert.

Statement



Unnecessary Roughness ist eine nicht besonders gelungene Mischung aus Sportspiel und Strategiespiel. Zwar ist dieser Sport auch in der Realität sehr strategielastig (nicht umsonst bedienen sich die Trainer modernster Technik, um die Spielzüge des Gegners zu durchschauen), aber etwas mehr hätte man vom sportlichen Teil dieser Simulation doch verlangen können. So beschränkt sich das eigentliche Spiel auf ein schlichtes Steuern des im Ballbesitz Befindlichen, Ballabgabe und ähnliches ist nicht möglich. Die anderen Features, wie das Erstellen von Ligen, Teams und Spielzügen, werden wohl kaum einen Spieler auf Dauer bei Laune halten.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 8 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
integriertes Construction-Set

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Accolade

RANKING

Sportspiel

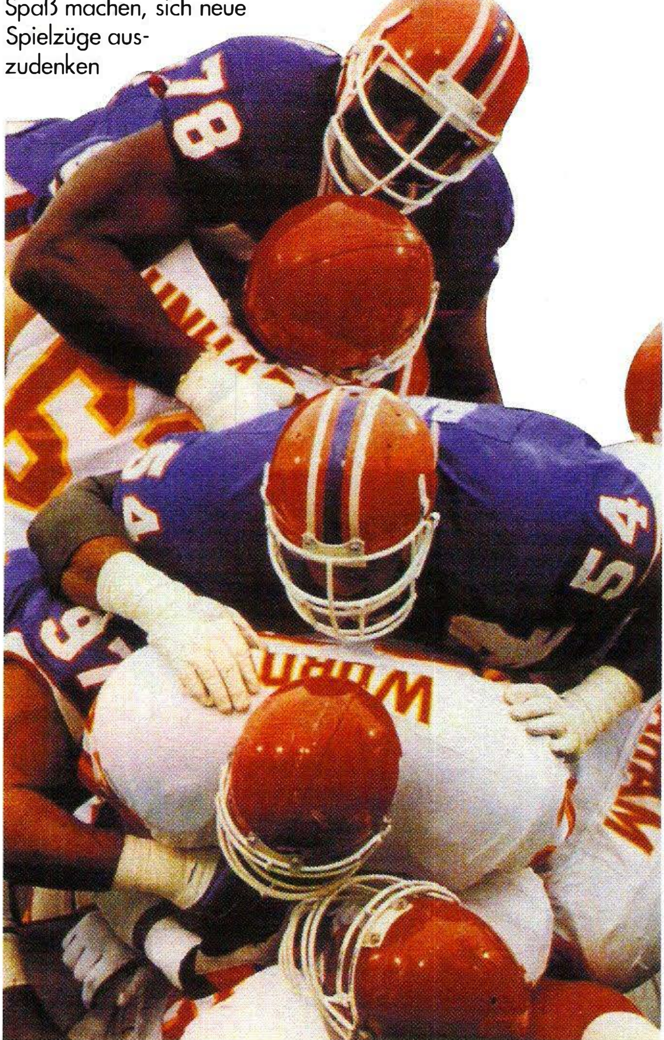
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	35%	60%	60%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	Handbuch

Fazit

Unnecessary Roughness wird wohl kaum jemandem diese Sportart entscheidend näherbringen. Das Spiel auf dem Rasen ist äußerst monoton und birgt keinerlei Überraschungen oder gar so etwas wie Atmosphäre. Natürlich kann es auch Spaß machen, sich neue Spielzüge auszudenken oder seine Mannschaft ständig umzustellen, doch bringt dies kaum Veränderungen im Spielverlauf mit sich. Das recht übersichtliche Spiel mag vielleicht fanatische Footballfans begeistern, Gelegenheitsspieler oder Anhänger actionreicher Sportsimulationen seien aber gewarnt.

Harald Wagner



The Elder Scrolls: The Arena

Umfangreiches



The Elder Scrolls von Bethesda Softworks ist eines der bisher umfangreichsten Rollenspiele, das sicherlich auch neben Might and Magic oder Ultima bestehen kann.

Haben Sie in den nächsten zwei Monaten schon etwas vor? Ja? Tut mir leid, dann ist The Elder Scrolls nicht das richtige für Sie, denn solange muß man sich damit schon intensiv auseinandersetzen. Überhaupt nicht "intensiv auseinandersetzen" muß man sich dafür mit der gut gemachten Spielanleitung, denn The Elder Scrolls verfügt über ein schlau durchdachtes Interface, das Ihnen ermöglicht, spannende Abenteuer zu erleben, ohne tiefere Einblicke in die komplizierte Zahlenmechanik von Rollenspielen nehmen zu müssen.

Als Held unterwegs

Sie stecken dabei in der Rolle des einsamen Abenteurers, der sich zuerst einmal durch einen finsteren Dungeon mit diversen Monstern und Schätzen ans Tageslicht kämpfen muß. Hätte man sich nicht zuerst eine Charakterklasse (Dieb, Krieger, Magier etc.) und eine Rasse (diverse Menschen und Elben) ausgesucht, so könnte man hier The Elder Scrolls für die Fantasy-Variante von Doom halten, denn auch hier bewegt man sich mit subjektiver 3D-Sicht durch ein mit diversen Wasserläufen garniertes Gemäuer, wobei man die gerade geführte Waffe am unteren Bildrand

Schriftstück



Ein Hauch von Ultima Underworld. Leider läßt vor allem das Scrolling oft zu wünschen übrig.

sieht. Kampf und Bewegung finden in Realtime statt, gelaufen wird mit gedrückter linker Maustaste, bei gehaltener rechter Maustaste und schneller Bewegung findet der entsprechende Schlag statt - der Clou: beides geht auch gleichzeitig. Die weitere Steuerung erfolgt über neun Icons (siehe Kasten), die allesamt auch über die Tastatur aufgerufen werden können.

Nachdem man das anfängliche Verlies - das nur knapp 100 Räume beinhaltet, in denen man sich dank der guten Automap-Funktion jedoch nie richtig verirrt - verlassen hat, ahnt man zum ersten Mal, was das besondere an The Elder Srolls ist.

Die Spieloberfläche

Stehlen und Schlösser öffnen

Aufträge und Informationen

Benutzen von Gegenständen

Statusanzeige mit Uhrzeit

Inventar und Eigenschaften

Kampfmodus aktivieren

Ausruhen und Kräfte sammeln

Anzeige der Zaubersprüche

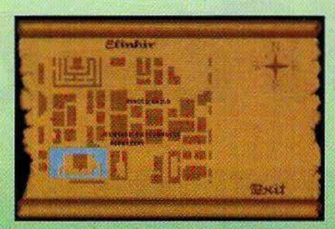
Automap-Funktion

Ein Hauch Gigantomanie

Denn jetzt befindet man sich in einer von über 400 (!) Städten, deren Karten in einem nicht allzu großen Maßstab jeweils vier bis sechzehn Bildschirmseiten benötigen. Und das alles in 3D-Grafik mit verschiedensten Häusern, die alle betreten werden können und unterschiedlich aussehen. Dazu viele Leute, die man ansprechen kann, um Aufträge zu erhalten oder nach den unterschiedlichsten Lokalitäten zu fragen. Abgerundet wird das durch die Darstellung der umgebenden Landschaft, die gerade mal acht Millionen abwechslungsreiche Quadratkilometer umfaßt; keine Sorge, endlosem Umhergelaufe zwischen Städten wird durch eine Direktreiseoption vorgebeugt. Ziel des Ganzen ist nun natürlich, Ruhm und Ehre zu erlangen, konkret also bessere Ausrüstung und möglichst viele Erfahrungspunkte, denn als Rollenspiel bietet The Elder Scrolls natürlich Entwicklungsmöglichkeiten für die Spielercharaktere an. Allerdings sind hierbei die

Die Automap-Funktion






Durch Anklicken des Automap-Icons erhält man in jeder Lebenslage Auskunft darüber, wo man sich befindet. Auf der Provinzkarte werden alle bekannten Orte gezeigt - dazu gehören am Anfang alle Städte, später kommen noch diverse Dungeons dazu. Mit dieser Karte werden auch weitere Reisen durchgeführt, die dann ohne Zeitverlust für den Spieler stattfinden. Die Karten von Städten und Landschaften sind von vornherein vollständig, in Dungeons werden sie während des Ablaufens von Gängen erzeugt. In beiden Fälllen können beliebige Eintragungen vorgenommen werden, oft finden diese auch automatisch statt.

Eingriffsmöglichkeiten für Spieler recht gering, denn es können nur ein paar Punkte beim Erreichen eines neuen Levels auf die acht Grundfertigkeiten wie Stärke, Geschicklichkeit etc. verteilt werden.

Story nach Wunsch

Es ist überhaupt kein Problem, in Elder Scrolls einfach nur umherzulaufen, Städte kennenzulernen, Schätze einzusammeln und Monster zu erschlagen, ohne dabei ein großes Ziel zu verfolgen und dabei immens viel Spaß zu haben. Doch für diejenigen, die lieber eine längere Kampagne durchspielen und ein Ziel erreichen wollen, hat Bethesda Softworks auch eine Story mitgeliefert. Denn wie wir im Intro erfahren, hat der Hofmagier gegen den Kaiser geputscht und diesen in eine andere Dimension verbannt. Nachdem Sie aus der Zelle unter dem Palast ausgebrochen sind, können Sie nun die acht Einzelteile des Staff of Chaos einsammeln, um den geliebten Herrscher zurückzuholen - oder Sie können sich den Teufel darum scheren, denn andere Abenteuer findet man überall und vielleicht steht Ihnen ja der Sinn nach einer Karriere als Raubritter...

Technisch sehr gut

Grafisch ist Elder Scrolls abwechslungsreich und gut gemacht, auch wenn das Scrolling nicht ganz so sanft ist wie beim optisch ähnlichen Doom. Der Sound spiegelt die Atmosphäre sehr gut wieder, vom heiteren Stadtleben bis zur furchteinflößenden Trollhöhle - ohne dabei aber jemals aufdringlich zu werden. Doch das sind Sachen, die man heutzutage von einem guten Spiel erwarten kann. Das wirklich beeindruckende ist der Umfang dieser Spielwelt, der dafür sorgt, daß man immer wieder Neues entdecken kann.

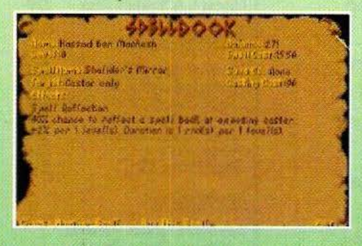
Peter Freunscht ■



Ein Action-Rollenspiel wie es im Buche steht.



Hast Du keinen, mach Dir einen



In Elder Scrolls sind bereits 45 Zaubersprüche vordefiniert, die verschiedenste Angriffs-, Heil- und Schutzmöglichkeiten bieten. Wem das jedoch nicht genügt, der kann auch seine eigenen Sprüche definieren. Hierzu können aus 38 verschiedenen Effekten bis zu drei kombiniert und dann Schaden, Dauer usw. festgelegt werden. Die Möglichkeiten sind schier unendlich und spannend wird's beim ersten Ausprobieren! Also erschaffen Sie sich Ihren "Ich-hau-ihm-erst-das-Feuer-um-die-Ohren-und-dann-fällt-ihm-die-Decke-auf-den-Kopf"-Spruch oder so ähnlich...



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 25 MB	Roland
MEM585 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
extrem große Spielwelten

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Bethesda Softworks



RANKING

Rollenspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
87%	88%	85%	86%

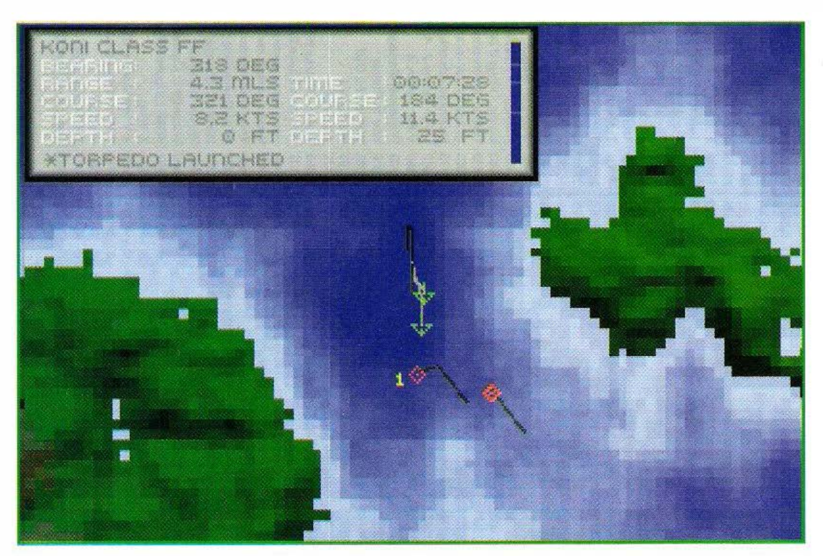
Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

SSN-21: Seawolf

Déjà - vu

Über fünf Jahre nach dem Erscheinen des Klassikers 688 Attack Sub präsentiert John Ratcliff eine Neuauflage seines U-Boot-Spiels. Was damals noch als Simulation durchging, ist heute eher dem Strategiebereich zuzurechnen. Über fehlende Action kann man bei diesem Schiffe-Versenken aber nicht klagen.

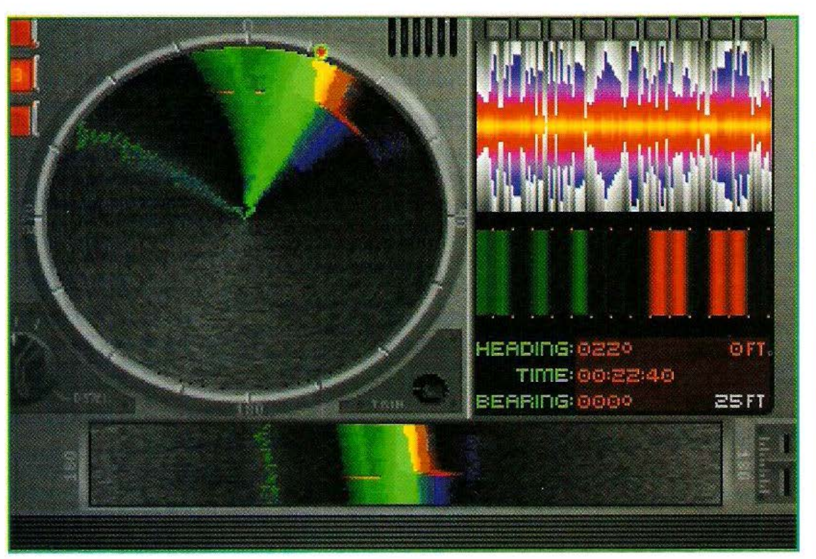




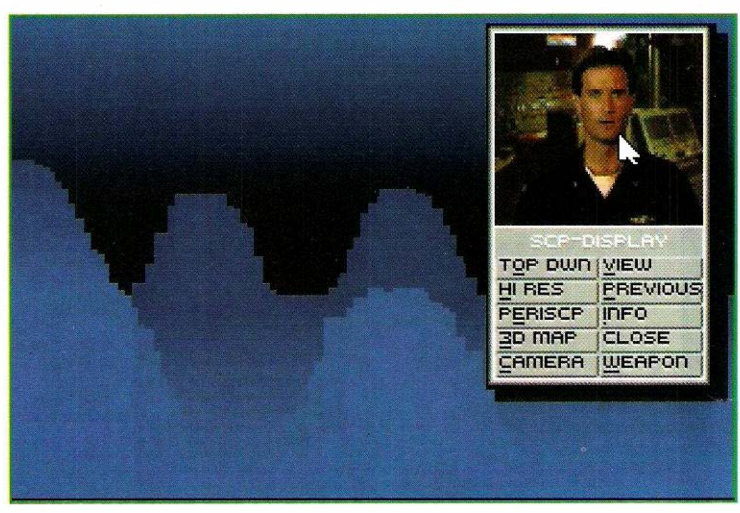
Als 688 Attack Sub erschien, ließ es die politische Lage durchaus noch zu, Jagd auf russische U-Boote und Schiffe zu machen. In zehn Missionen hatte der Spieler die Aufgabe, Ivan und seinen Verbündeten das Leben schwer zu machen - immerhin bestand die Möglichkeit, auch auf russischer Seite zu kämpfen. Wenn man aber 1994 von einem neuen Spiel mit identischen Aufgaben konfrontiert wird, fühlt man sich doch etwas fehl am Platz. In 33 Missionen ist der Spieler aufgerufen, die Kuba-Blockade zu überwachen, russische Konvoys auszuspionieren oder in Seeschlachten mitzumischen. Um hier für die andere Seite Partei zu ergreifen, sind einige Hürden zu nehmen.

Anspruchsvoll

Der Spieler übernimmt die Rolle des Kapitäns eines amerikanischen Atom-U-Bootes. Je nach Mission hat er nun die Aufgabe, Schiffsbewegungen zu überwachen, für die Einhaltung eines Handels-Embargos zu sorgen, böse Feinde zu versenken oder sich einfach nur zu verstecken. Um die immer anspruchsvolleren Aufgaben bewältigen zu können, sollte man sein U-Boot in- und auswendig kennen. Doch genau dies wird dem Spieler nicht gerade leicht gemacht: Um sich von einer Station zu



Mit dem Waterfall-Display lassen sich fast alle Geräusche identifizieren.





einer anderen zu begeben, muß man sich durch bis zu acht unübersichtliche Menüs hangeln, und oftmals findet sich die gesuchte Funktion genau dort, wo man sie nicht erwartet hat. Der Weg über die Hotkeys ist zwar ebenfalls möglich und natürlich auch schneller, doch um die vielen Tastenbelegungen auswendig zu lernen, sollte man durchaus eine Woche intensiven Spielens einkalkulieren.

Versteckspiel

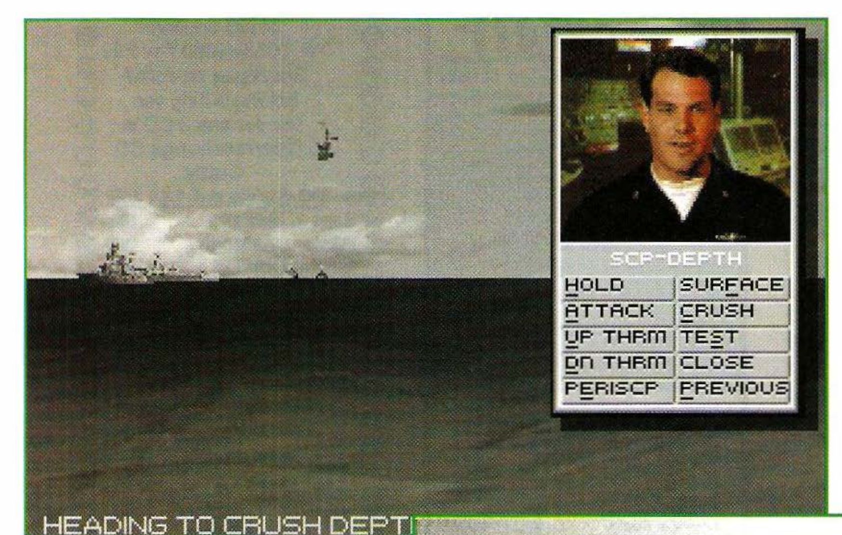
Auf dem Bildschirm wird im allgemeinen eine Seekarte dargestellt, auf der das eigene Boot und alle Sonarkontakte eingezeichnet sind. Wird ein solcher Kontakt als feindliches Schiff oder U-Boot identifiziert und befindet man sich in einer versteckten Position, kann man den Feind mit unterschiedlichen Torpedos und Raketen bekämpfen. Leider verrät man dadurch meist seine eigene Position und die wie aus dem Nichts auftauchenden Hubschrauber und U-Boote machen Jagd auf das eigene Schiff. Mit etwas Übung kann man feindlichen Torpedos ausweichen, sich unter thermischen Schichten verstecken oder sich in den unterirdischen Gebirgen für jedes Sonar unsichtbar machen. Natürlich kennt auch der Gegner diese Tricks und kann sie hervorragend anwenden: die "Intelligenz" der vom Computer gesteuerten Gegner ist beachtlich und stellt auch erfahrene Spieler vor große Herausforderungen.

Computer - Freund und Feind

Der Computer unterstützt allerdings auch den Spieler selbst, indem er den Part des Waffen- und des Sonaroffiziers übernimmt. Hier arbeitet er zwar äußerst akkurat, nicht aber besonders schnell, so daß der Spieler oft genug



Über Radio und TV kann man sich über die politische Lage informieren.



genötigt ist, selber Hand anzulegen. Ist beispielsweise ein Sonarkontakt noch nicht identifiziert, kann mit dem "Waterfall-Display" und der beigelegten ID-Karte das empfangene Klangprofil mit theoretischen Werten verglichen und der Verursacher der Geräusche identifiziert werden. Auch die Programmierung der abgefeuerten Torpedos kann von Hand gemacht werden, auf diese Weise ist es sogar möglich, feindliche Torpedos zu vernichten.

Torpedos im Netz

Mit dem Multiplayer-Modus haben sich die Programmierer große Mühe gegeben. Über Modem, Nullmodem und Netzwerk können weitere Spieler den Seeschlachten beiwohnen, als Gegner oder als Kamerad. Viele Missionen stehen speziell hierfür zur Verfügung, auch an Details wie Funkverkehr wurde gedacht. Um solche Spiele nicht unnötig zu verlangsamen, befinden sich alle Dateien in dekomprimiertem Zustand auf der Festplatte, so erklärt sich auch der hohe Speicherbedarf von 14 MB. Trotzdem stellt Seawolf hohe Anforderungen an die Hardware: selbst mit 66 MHz im Single-Player-Modus kommt das Programm bei bestimmten Missionen ins Stocken.

Ping

Der spielerische Inhalt von SSN-21: Seawolf hat sich im Vergleich zu seinem Vorgänger kaum geändert, alles andere wurde völlig neu erschaffen. Alle verbreiteten Soundkarten werden unterstützt, mit spannungsgeladenen Melodien und Soundeffekten wird versucht, Atmosphäre zu machen. Die Meldungen der Besatzungsmitglieder werden mit einer gut verständlichen Sprachausgabe über den Lautsprecher gebracht, der gespenstische Sonar-Ping darf natürlich auch nicht fehlen, lediglich auf das Schraubengeräusch fahrender Schiffe wurde verzichtet.

Mit der Grafik läßt sich leider kein Blumentopf gewinnen. Grobe Pixel werden zur Darstellung des Meeresbodens und der Wasseroberfläche verwendet, die Kartenansicht bietet immerhin einen High-Res-Mode, der die kleinen Quadrate etwas abrundet.

Die Steuerung per Maus gestaltet sich gar grausig, da das Durchsuchen endloser Menüzweige nicht nur langweilig ist, sondern unter Umständen auch wertvolle Sekunden kostet, die über Sieg und Sinken entscheiden. Die Tastatursteuerung hingegen ist zwar nicht gerade modisch, aber schnell und produktiv - sie eignet sich vor allem als Ergänzung zur Maus.

Über Modem und Netzwerk lassen sich sogar alberne Geräusche senden.

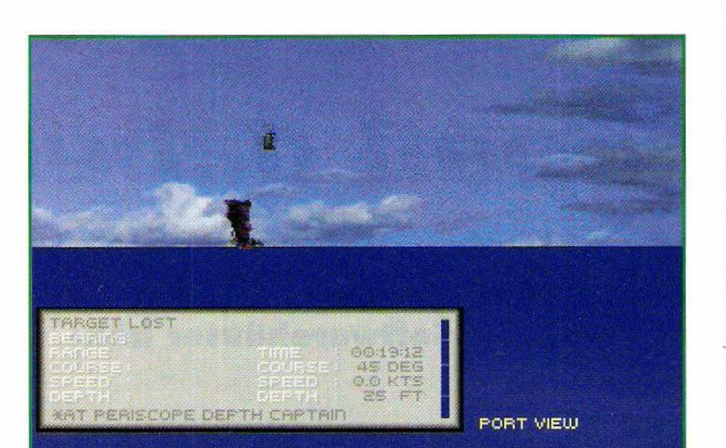
Statement



SSN-21: Seawolf hat viel von seinem Vorgänger 688 Attack Sub geerbt, was die Spannung betrifft, kann die Neuauflage allerdings nicht mithalten. Da fast das gesamte Spiel mit dem Blick auf die Seekarte gespielt wird, fällt es dem Spieler wesentlich schwerer, sich von der Atmosphäre eines U-Bootes einfangen zu lassen. Die unübersichtlichen Menüs tun ihr übriges, um die Spielfreude niedrig zu halten. Kennt man aber erst einmal die unzähligen Hotkeys auswendig und hat zudem noch ein Modem oder Netzwerk zur Verfügung, kann das Spiel schnell süchtig machen: die schwierigen Missionen mit hohem taktischem Anspruch laden auch zum wiederholten Spielen ein und lassen so schnell keine Langeweile aufkommen.

"This just in - there have been unconfirmed reports of a naval battle between US and Cuban ships just off the northern coast of Cuba. Preliminary information indicates a resounding victory for the men and women of the United States Navy. Several Cuban naval vessels are said to have been sunk or are on fire, while no US losses are reported. Two civilian ships, allegedly en route with supplies for Castro's forces, have been sunk.
"Skirmishes are now underway along China's borders with the Russian Confederacy and Vietnam. In addition, satellite photos reveal that Chinese and North Korean troops can be seen gathering on the northern border of the demilitarized zone that separates North and South Korea. US and South Korean troops are fortifying their positions just south of the DMZ. The President has lodged a formal protest with the Chinese embassy."

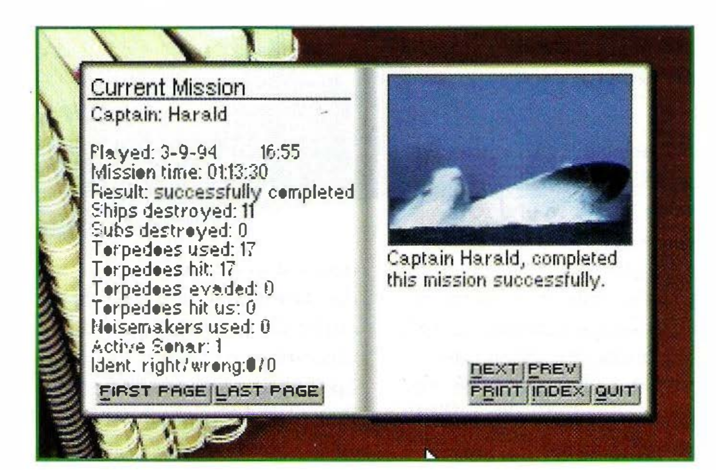
WBC Special Report - Page 1 QUIT NEWS



Fazit

Wer Mischungen aus Action und Strategie mag, wird an SSN-21: Seawolf seine Freude haben. Besitzer der Vorgängerversion seien allerdings gewarnt: die neuen, schwierigeren Missionen werden mit fehlender Atmosphäre erkauft, der strategische Charakter des Spiels kommt doch sehr stark zur Geltung. Die Menüsteuerung ist alles andere als günstig und auch der Sound und vor allem die Grafik kann nicht überzeugen. Trotz dieser Mängel bleibt ein anspruchsvolles und fesselndes Spiel, das mit seinem Multiplayer-Modus sicherlich viele Käufer finden wird.

Harald Wagner ■



Das Logbuch gibt dem Spieler wertvolle Informationen.









Wizard

Hexerei und Spaß dabei

Nachdem Origin und ID-Software vorgemacht haben, daß in 3D-Spielen eine Menge Geld steckt, wollen nun auch andere Hersteller auf diesen Zug aufspringen. Die Gefahr: selbst renommierte Softwarehäuser können sich dabei die Finger verbrennen.

Nachdem Rollenspiele immer über eine Vorgeschichte verfügen müssen - sogar die, die sich im Laufe des Spiels als Vertreter der reinen Hack´n´Slay-Variante entpuppen, darf Wizard natürlich nicht darauf verzichten: Ein böser und vor allem mächtiger Zauberer entmachtet die Götter und teleportiert sie anschließend in eine andere Dimension; der einzige Weg, die alte Ordnung wieder herzustellen besteht nun darin, die vier Artefakte, die sich im Labyrinth des Magiers befinden, einzusacken und im Turm wieder zusammenzufügen. Daß dies nur von wahren Helden bewerkstelligt werden kann, steht wohl außer Frage...
Unter sechzehn Charakteren darf man seine Helden auswählen, die vorher den ehrenwerten Berufen des Magiers, Kriegers, Jägers oder Assassins nachgingen. Näher beschrieben werden sie durch einige Eigenschaftswerte sowie die bitter notwendigen Lebenspunkte und Zauberkraft. Eine knappe Startausrüstung genügt völlig, schließlich lassen sich unterwegs jede Menge nette Dinge aufklauben. Verglichen mit Underworlds fein detaillierten Charakteren lassen sich hier die ersten Unterschiede erkennen, die man leicht hätte beheben können. Es bleibt zum Beispiel ein Rätsel, wie die Helden gleichzeitig zwei Waffen und einen Schild effektiv einsetzen. Solche Unzulänglichkeiten sind doch vermeidbar, oder?
Zumindest der Kampfmodus ist schön praktisch gehalten, sämtliche Auseinandersetzungen lassen sich zügig beenden. Sobald ein Bösewicht auftaucht, eröffnen sich dem Spieler mehrere Möglichkeiten. Er kann einen einzelnen Charakter zur gewählten Angriffsart per Mausklick animieren oder der gesamten Gruppe auf einmal befehlen, den vorher getätigten Einstellungen Folge zu leisten und solange auf das Opfer einzuschlagen, es mit Pfeilen zu beschießen oder einfach mit feurigen Zaubersprüchen zu grillen, bis es sein Leben aushaucht. Dabei geht leider der erwünschte Schlachteneffekt, gemeint ist ein gesunder Adrenalinstoß vermischt mit kopfloser Hektik, vollständig verloren. Dafür erhält der Spieler eine mehrsekündige Pause, in der grafisch schön

Im Actionpart hat Underworld 2 klar die Nase vorn.

Die Zaubersprüche

Das Magiesystem entspricht dem Rest des Spiels. Es ist schlicht, leicht überschaubar und einfach zu handhaben. Immerhin 32 Zaubersprüche werden in die vier Sphären der Macht unterteilt, zu denen man mit ansteigender Stufe ein immer innigeres Verhältnis entwickelt. Positiv: die magische Energie regeneriert sich in wenigen Sekunden.

Formwall:
versperrt blutrünstigen Monstern den Weg. Sehr effektiv, wenn man auf der Flucht vor furchterregenden Monstern ist. Aber Vorsicht! Man kann sich auch selbst den Weg versperren.



Inferno:
eine altmodische Friteuse. Effektiv, um gleich einen ganzen Gang zu leeren!



Paralyze:
verhilft zu einer erholsamen Ruhepause, die sich meistens gut nützen läßt...



Fireward:
erschafft ein empfindliches Hindernis, das beim Durchbrechen explodiert.



Wychwind:
erwischt alle armseligen Kreaturen, die sich in unmittelbarer Nähe aufhalten!



dargestellte Geschosse durch die Luft fliegen!

Im Punkt Automapping haben sich die Programmierer ordentlich ins Zeug gelegt. Die dargebotene Karte samt Legende dient als ausgezeichnete Orientierungsstütze. Mit Hilfe eines simplen Klicks kann man zwischen den einzelnen Stockwerken oder den riesigen Dungeons nach Wunsch wechseln. Zur Fortbewegung, wie von Doom demonstriert, läßt sich dieses Schriftstück jedoch nicht mißbrauchen.

Ein Rollenspiel lebt durch Unterhaltungen mit NPCs, die sich Hinweise zur Lösung wichtiger Aufträge zögernd entlocken lassen, erst so richtig auf. Kniffige Aufgaben beschränken sich bei Wizard auf das Finden der passenden Schlüssel, mit denen man die nächstbeste Tür aufschließen kann. Immerhin geben die paar Händler ihre Standardsätze wieder und wieder zum besten. Einige abgedroschene Hindernisse sowie gerade noch lesbare Wandtafeln gehören zum höchsten der Gefühle.

Die Grafik und Scrolling halten sich tapfer. Selbst schnelle Fortbewegung ist ohne zunehmendes Ruckeln möglich. Allerdings muß man dabei auch beachten, daß Wizard längst nicht so farbenfroh wirkt wie zum Beispiel Ultima Underworld. Die Detailstufen lassen sich selbstverständlich der Geschwindigkeit des Rechners anpassen, so daß vom 16MHz 286er bis hin zum turboschnellen 486er jeder Rechner verwendet werden kann. In puncto Sound läßt sich an Wizard nicht besonders viel aussetzen, die Klänge erfreuen das Ohr auch noch nach Stunden.

Alexander Geltenpoth ■

Die Detailstufen





Wizard gibt dem Spieler die Möglichkeit, den Bildschirm in zwei Größen darzustellen. Besitzer eines 486ers werden natürlich das Vollbild dem kleinen Bildausschnitt vorziehen. Außerdem lassen sich sowohl Boden als auch Decke abschalten, so daß Wizard sogar auf müden 286ern voll spielbar bleibt!

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM 590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
läuft sogar auf 286er akzeptabel

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Psygnosis

RANKING

Rollenspiel

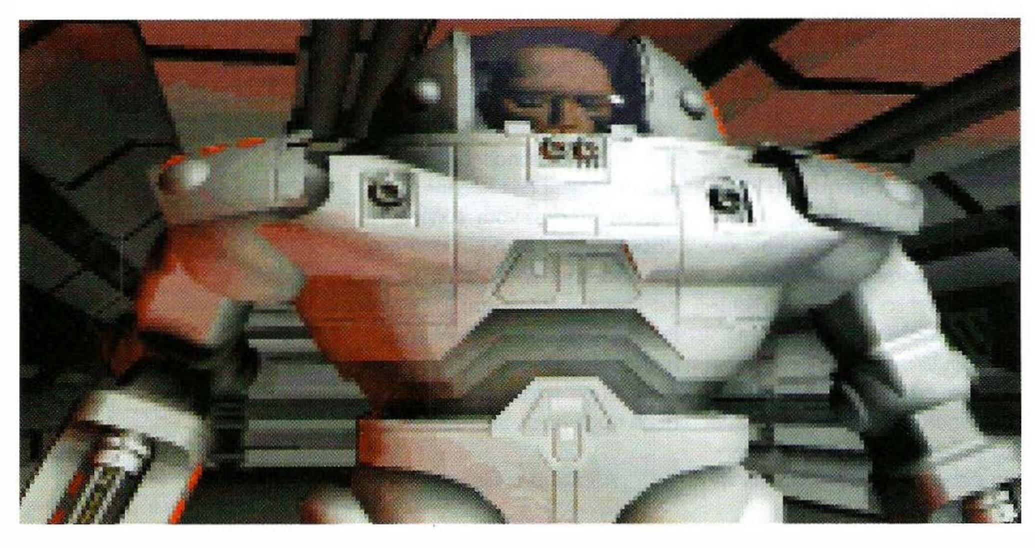
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
70%	65%	90%	70%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Privateer Righteous Fire

In eigener

Alle flugwütigen Freibeuter des Gemini-Sektors werden jubeln. Denn in diesen Tagen veröffentlicht Origin die erste Missionsdiskette für den Verkaufsschlager Privateer.



Gehören Sie auch zu den unermüdlichen Piloten, die sich an der Privateer-Storyline die Zähne ausgebissen haben? Der unglaublich hohe Schwierigkeitsgrad des Originalprogramms hat nicht nur Begeisterungswellen ausgelöst. Ohne diesen und jenen Cheat hätten viele wohl kaum das "grüne Ei" aus dem Vorspann vernichtet und damit das Spiel gewonnen.

Nur für Helden

Falls Sie aber zu den tapferen Kämpfern zählen, die Privateer bis zum Ende durchgespielt haben, dann warten Sie sicher schon gespannt auf den Story-Nachschlag. Righteous Fire schließt nahtlos an die Privateer-Handlung an. Die mächtige Steltek-Drone wurde zerstört und Sie als Spieler gönnen sich einen Erholungsurlaub auf einem der Vergnügungsplaneten des Gemini-Sektors.

Eines Morgens werden Sie darüber informiert, daß Ihre wirksamste Waffe, die Steltek-Kanone, gestohlen wurde. Natürlich machen Sie sofort Jagd auf die Banditen. Dazu müssen Sie sich aber zunächst einmal die Hacken abfliegen, um alte Bekannte zu treffen. Denn nur so bekommen Sie die wertvollen Hinweise und kommen den Tätern auf die Spur. Dabei wird Ihnen immer klarer, daß es sich um mehr als einen gewöhnlichen Diebstahl handelt. Können Sie die Verschwörer vernichten und damit den jung besiedelten Gemini-Sektor vor der Invasion bewahren?

Altbekannt

Außer den 26 neuen Missionen hat sich bei Righteous Fire nicht viel getan. Neben ei-



Masterson aus der Oxford Bibliothek hat vielleicht einen heißen Tip für Sie parat...

An der hervorragenden Grafik und am Sound wurde nichts verändert. Warum auch?

Sache

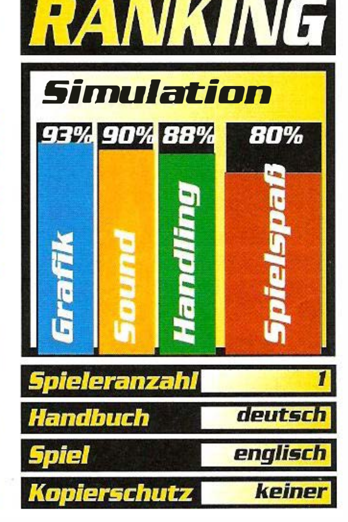


nigen fremden Gesichtern und einem neuen Planeten stehen Ihnen auch ein paar verbesserte Ausrüstungsgegenstände für das Raumschiff zur Verfügung. So bereitet das Strolchejagen mit Mündungskühler und Fusionskanone deutlich mehr Spaß, als mit der herkömmlichen Bewaffnung. Leichter geworden sind die Missionen deshalb aber auf keinen Fall. Denn um sich die beschriebenen Gegenstände leisten zu können, müssen Sie schon einige Aufträge erfüllen, damit die nötigen Credits vorhanden sind. Übrigens brauchen Sie bei Righteous Fire nicht bei Adam und Eva anfangen. Gespeicherte Privateer-Spielstände werden selbstverständlich übernommen.

Ob man die Missionsdisketten nun unbedingt braucht, muß jeder für sich selbst entscheiden. Einerseits bietet das Privateer-Urprogramm ohnehin schon eine unbegrenzte Missionsanzahl, andererseits ist die neue Hintergrundstory von Righteous Fire wieder ein Ansporn, eine verlorene Mission auch nach dem x-ten Male wieder zu fliegen.

Thomas Brenner ■



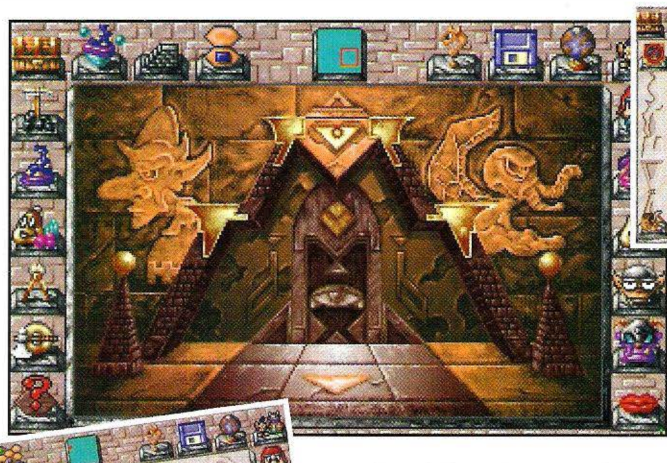


Magic of Endoria

Beispiellos



Die ständig geforderten "neuen Spielideen" werden naturgemäß immer seltener. Die deutsche German Design Group hat mit Magic of Endoria jedoch bewiesen, daß mit nur wenigen Neuerungen ein bislang beispielloser Zugang zu altbekannten Genres geschaffen werden kann.



Erst, wenn alle Kristallräume im Besitz des Spielers sind, ist der Zugang zum Schrein des Gottes frei (links).

So gelang den Entwicklern das Kunststück, durch lediglich eine neue Idee ein Strategiespiel zu erschaffen, das mit den oberflächlich ähnlichen Spielen wie Battle Isle (fast) nichts mehr zu tun hat. Magic of Endoria wird auf zwei Ebenen gespielt, in denen man sich anfangs nicht bewegen kann. Erst durch den Einsatz von Zwergen, die Stollen und Räume in die beiden Stockwerke graben, erschafft man sich eine Infrastruktur, die es ermöglicht, längere Zeit zu überleben.

Das Ziel des Spiels ist recht simpel: Ein Gott hat sich wegen der mangelnden Gläubigkeit seines Volkes aufgelöst - sein Geist ist in mehrere Kristalle zerbrochen, sein Körper liegt in einem Schrein. Der Spieler hat nun die Aufgabe, die Kristalle in seinen Besitz zu bekommen und schließlich den Schrein zu öffnen. Da das Ergebnis eine nahezu unbegrenzte Machtfülle wäre, hat sich natürlich ein weiterer Kämpfer die selbe Aufgabe gestellt, gegen den der Spieler nun konkurrieren muß. Prinzipiell würde es ausreichen, einem Zwerg den Auftrag zu geben, einen Gang zu allen Kristallräumen zu graben und eventuell noch eine Goldmine in Betrieb zu nehmen, um den Zwerg entlöhnen zu können.

Monster und Zwerge

Die Anzahl der verfügbaren Spielfiguren ist zwar gering, durch deren vielfältige Aufgabengebiete ergibt sich aber trotzdem ein komplexes Spiel. Vor allem teure und wenig produktive Figuren wie Forscher und Krieger stellen den Spieler vor schwierige dispositive Aufgaben.



Um Metalle oder Wissenskugeln zu Minen und Forschern zu bewegen, werden Transporter verwendet.



Zwerge eignen sich traditionsgemäß nur zum Graben von Höhlen und zum Abbau von Metallen in den Minen.



Die Handwerker können stets nur eine von drei Aufgaben wahrnehmen: Schmied, Zimmermann oder Minenarbeiter.



Die Forscher arbeiten an der Weiterentwicklung vitaler Technologien, wie Abräumgeräten und Fallen, die Arbeitsgeschwindigkeit ist jedoch äußerst niedrig.



Um die gegnerischen Räume zu erobern, sollten erfahrene Krieger bereitstehen - was jedoch ein langes (teures) Herumstehen voraussetzt.

Objekte der Begierde

Ob Wissen, Monster, Gold oder Waffen, alles muß in speziellen Räumen produziert werden. Nachdem Zwerge die entsprechenden Höhlen gegraben haben, macht sich ein Zimmermann an die Ausstattung des Raums, erst dann können die Spezialisten dort ihre Arbeit aufnehmen.



In der Schmiede werden aus diversen Metallen die neuesten Waffen hergestellt, um die Krieger auszurüsten.



Der Forschungsraum dient den Forschern als Labor, wo sie immer neue Waffen, Monster usw. entwickeln.



Mit dem Energiebrunnen läßt sich (soweit erforscht) eine Vielzahl unterschiedlicher Monster erzeugen.



Die Mine dient der Metallgewinnung. Neben Gold können auch andere Metalle für die Schmiede abgebaut werden.



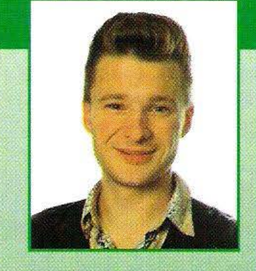
Der Wissensraum ist das Hauptquartier und dient vor allem zur Aufbewahrung der Wissenskugel.

Da der Gegner (ein sehr spielstarker Computer oder ein menschlicher Gegner via Netz oder Nullmodem) aber auch ein Wort mitzureden hat, müssen Krieger zur Bewachung angeheuert werden. Und damit fängt das Spiel erst richtig an: Um die Krieger ausreichend zu bewaffnen, benötigt man Forscher und Forschungsräume, die immer neue Waffen entwickeln. In Schmieden werden diese Waffen nun hergestellt - vorausgesetzt, Silber- und Umiumminen stellen ausreichend Metall zur Verfügung. Um diese Metalle oder Wissen zwischen Forschern zu transportieren, benötigt man wiederum Transporterwesen. Außerdem lassen sich mittels Energiebrunnen (soweit erforscht) Monster erschaffen, die im Kampf eine große Rolle spielen.

Zu allem Überfluß läuft das Spiel in Echtzeit ab, d.h. all diese Aufgaben laufen parallel und ohne erkennbare Spielzüge ab. Daß bei solchen komplexen Aufgaben der Computergegner Vorteile hat, liegt auf der Hand. Auch in der leichtesten Spielstufe ist das Spiel eine große Herausforderung - gerade für Strategen, die herkömmliche Spiele dieses Genres gewohnt sind. Die Grafik des Spiels ist sicherlich Geschmacksache, vor allem die unbeschrifteten Icons hindern anfangs den Spielfluß. Auch die Steuerung mittels der Maus ist gewöhnungsbedürftig. Hat man sich aber erst eingespielt, geht von Magic of Endoria eine ungeheuere Faszination aus: Die freundliche, aber dennoch spannende Atmosphäre, die komplexen Aufgaben und stets das klare Ziel vor Augen machen das Spiel zu einem Dauergast auf der Festplatte und es wird sicherlich für einige durchspielte Nächte sorgen.

Harald Wagner ■

Statement



Die German Design Group ist an ihrem erklärten Ziel, eine völlig neue Spielidee zu schaffen, knapp vorbeigeschossen. Magic of Endoria ist ganz klar ein Strategiespiel, bei dem es natürlich um Verteidigung und Eroberung geht. Aber schon die Idee, den Spieler selbst für die Räumlichkeiten sorgen zu lassen und zusätzlich alle Einrichtungen und Spielfiguren voneinander abhängig zu machen, sorgt für bislang nie dagewesene Aufgaben. Durch die freundliche Aufmachung und die gelungene Umsetzung spricht das Spiel auch solche Spieler an, die herkömmlichen Strategiespielen nichts abgewinnen konnten.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
unterstützt Netzwerke und Nullmodem

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sunflowers GmbH

RANKING

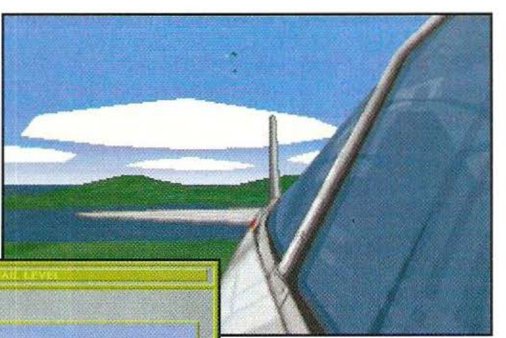


Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

1942
The Pacific Air War

In unserer großen MicroProse-Reportage auf den ersten Seiten dieser Ausgabe ist bereits einiges über 1942 geschrieben worden. Fast zeitgleich mit dem Besuch von Markus Krichel bei MicroProse landete auch schon eine testfähige Version des Flugsimulators bei uns in Deutschland. Wir wollten mit der Vorstellung nicht warten und bringen deshalb schon jetzt das endgültige Review:

Beeindruckende Ansichten prägen das Bild dieser Simulation (rechts).



Schon wieder eine Mission erfolgreich abgeschlossen (links).

Nun können Sie mit MicroProse den gesamten Seekrieg im Pazifik nachspielen. Unter Wasser schleichen Sie sich mit Silent Service II an feindliche Konvois heran und schicken im geeigneten Moment Ihre Torpedos auf die Reise gegen die fettesten Ziele. In Strike Force 1942 können Sie sich mit ganzen Schiffsverbänden in die großen und kleinen Seeschlachten zwischen den Schlachtschiffen des Pazifikkrieges werfen und dabei vom kleinen Geleitschutzschiff bis zu den größten Schlachtschiffen jener Zeit jede Schiffsgattung befehligen. Sogar Handelsschiffe sind unter Ihrer Kontrolle. Mit 1942 - The Pacific Air War stellt Ihnen MicroProse nun endlich auch die letzte entscheidende Waffe des Seekrieges zur Verfügung: die Luftwaffe.

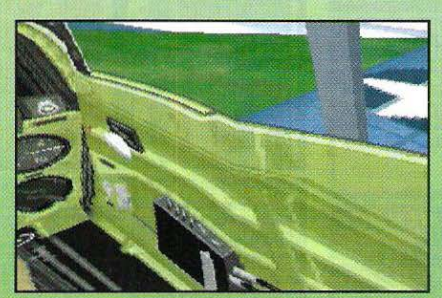
Die Luftwaffe war schon immer ein entscheidender Faktor im Seekrieg. Die Schlachten zwischen den Flugzeugträgern im Zweiten Weltkrieg wurden meistens dadurch entschieden, daß eine Seite den Träger der anderen Seite mit ihren Flugzeugen versenkte, selten sind Flugzeugträger in einen Kampf mit Zerstörern oder Schlachtschiffen geraten. Auch die Bismarck, das größte bis heute gebaute Schlachtschiff, hat ihre Niederlage einem Flugzeug zu verdanken, dessen Torpedo die Ruderanlage dieses eigentlich fast unzerstörbaren Riesen getroffen hatte.

Qual der Wahl

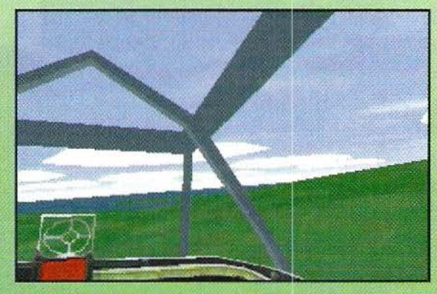
Sie können zu Beginn des Spieles wählen, ob Sie lieber eine einzelne (historische) Mission, eine ganze Seeschlacht, wie z.B. die Schlacht um Midway, oder das Leben eines einzelnen

Das Virtual Cockpit

Falcon Mark II hat es als erster gehabt, Strike Commander hat es weiter ausgebaut und in 1942 wurde es scheinbar perfektioniert. Gemeint ist das Virtual Cockpit. Die starren vier bis fünf Blickrichtungen, wie sie bis jetzt bei Flugsimulatoren üblich waren, sind einem vollkommen frei bestimmbaren Blickwinkel gewichen. Sie brauchen nur den zweiten Feuerknopf an Ihrem Joystick zu drücken und können mit dem Steuerknüppel ihren virtuellen Kopf frei in alle Richtungen bewegen. Das Anzeigenfeld in ihrem Cockpit scrollt dabei flüssig mit, wobei im Gegensatz zu den ersten Simulatoren mit Virtual Cockpit die Anzeigen wie Höhen- und Geschwindigkeitsmesser voll gebrauchsfähig bleiben. Sie bleiben also auch im Virtual Cockpit-Modus immer voll informiert.

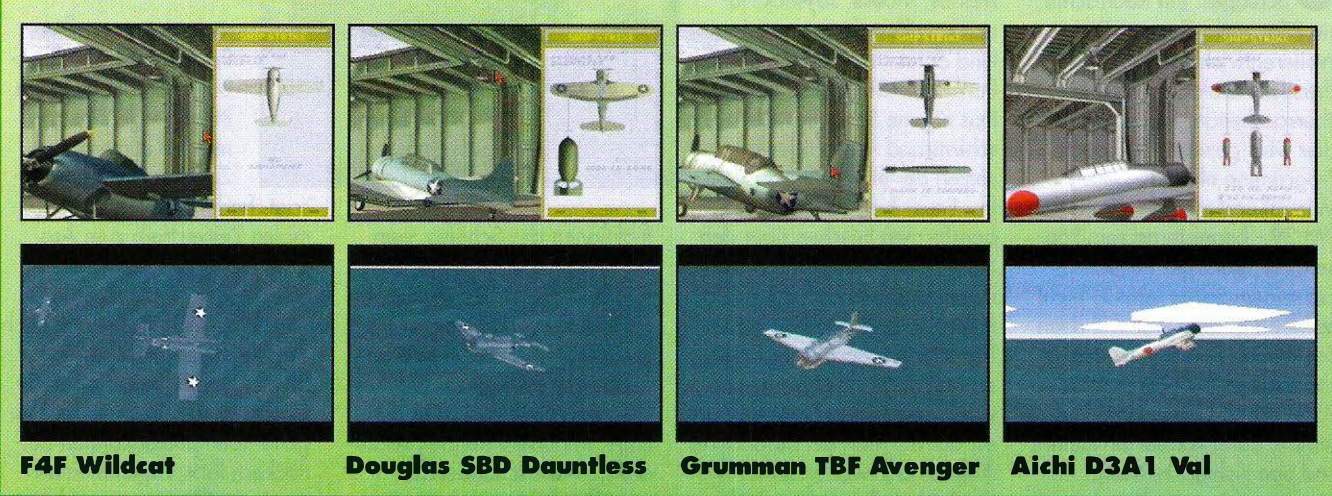






Bis zur Schraube am linken Vorderrad...

Sie erinnern sich sicher an den Umfang von Strike Commander. Über 40 MB (in Worten: vierzig!) hat die Komplettinstallation verschlungen, für viele Festplatten ein klarer Todesstoß. Doch die ungeheure Detailgenauigkeit hat den stolzen Besitzer dieses Mammutprogramms weitgehend für dieses Manko entschädigt. MicroProse zeigt nun, daß das auch anders geht. In 10 MB Festplattenplatz steckt eine Detailtiefe, wie sie auch im zweiten Neuling von MicroProse zu finden ist, dem F-14 Fleet Defender. Doch was sollen die vielen Worte, die Außenaufnahmen der folgenden vier Flugzeuge sprechen für sich selbst.



F4F Wildcat **Douglas SBD Dauntless** **Grumman TBF Avenger** **Aichi D3A1 Val**

ehrgeizigen Piloten durchkämpfen wollen. Wie bei MicroProse üblich, können Sie über Nullmodemkabel oder Modem auch gegen einen menschlichen Kollegen fliegen. Weiterhin findet sich im Hauptmenü aber auch ein Szenarioeditor, mit dem Sie frei nach Gutdünken Ihre eigenen Missionen basteln können. Zu den ersten Flugversuchen bietet es sich natürlich an, erst einmal in einfachen Einzelmissionen etwas Erfahrung zu sammeln. Für welche der beiden kriegsführenden Parteien Sie dabei fliegen wollen, hängt ganz von Ihnen ab. Ob Sie sich nun aber für die Japaner oder die Amerikaner entscheiden, jedes der insgesamt zehn verschiedenen Flugzeuge wartet mit einem charakteristischen Flugverhalten und einem eigenen Cockpit auf. Vorbei sind die Zeiten, wo in Mehrflugzeugsimulationen ein Cockpit für viele Flugzeuge herhalten mußte.

Fast Real

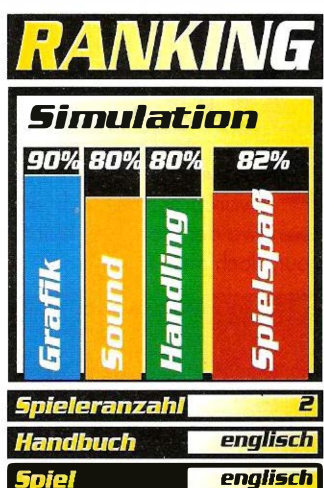
Doch bevor Sie mit Ihrem Flieger auf die Gegner losgelassen werden, erwartet Sie erst noch ein kurzes Briefing. Hier werden Ihnen ihre primären und sekundären Ziele sowie die gegnerische Aktivität bekanntgegeben. Nur noch ein Mausklick trennt Sie jetzt vom Waffenraum, wo Sie Ihr Flugzeug individuell bewaffnen können.
Nun endlich können Sie sich in den blauen Himmel über dem Pacifik begeben und Ihre Mission erfüllen. Während des Abhebens offenbart sich bereits die geniale Technik dieses Simulators. Während die Schiffe aus einer Unzahl von Polygonen aufgebaut werden und somit schon sehr real wirken, wurde bei den Flugzeugen noch eines draufgesetzt. Wie bei Origins Strike Commander wurden die Flugzeuge mit einem unheimlich detailgenauen Texturing überzogen, so daß man sich während des Spieles fast in einen alten Film versetzt glaubt. Die einzelnen Inseln wurden mit Gouraud-Shading und Texturen überzogen, so daß sie sehr realistisch aus dem Wasser ragen. Die Detailgenauigkeit können Sie dabei in einem Menü der Leistung ihres PC anpassen. Natürlich dürfen bei einem MicroProse-Simulator nicht die ganzen verschiedenen Ansichten fehlen. Neben dem extra besprochenen Virtual Cockpit finden sich natürlich auch wieder die festen Blickwinkel in alle Richtungen, einschließlich einer gelungenen Außenansicht. Damit Sie im Luftkampf ein entsprechend freies Blickfeld haben, werden die meisten Instrumente im Flugzeug auf einer zweiten Seite dargestellt, auf die Sie bei Belieben umschalten können. Bei Flugzeugen mit einem Heckschützen können Sie während des Fluges auch auf diesen umschalten, um sich unliebsame Verfolger vom Hals zu halten. Wenn dies alles nicht hilft, können Sie per Tastendruck in ein anderes Flugzeug ihres Geschwaders wechseln, um von dort den Kampf gegen den Gegner wieder aufzunehmen.

Fazit

1942 hat gute Chancen, zu einem Verkaufsschlager zu werden. Die Hardwareanforderungen sind nicht zu hoch und trotzdem hat man es hier mit einer hochkarätigen Simulation zu tun. Vom Handling her kann es 1942 - The Pacific Air War ohne Probleme mit dem Dynamix-Hit Aces of the Pacific aufnehmen. Die sehr gute Grafik gibt dem Neuling sogar noch einen klaren Vorsprung. Doch wir dürfen nicht vergessen, daß auch Origin seine Pazifik-Flugsimulation Pacific Strike dieser Tage herausbringen möchte. Ob nun Origin oder MicroProse das Rennen machen wird, vermag ich Ihnen heute noch nicht zu sagen, mit 1942 The Pacific Air War können Sie aber nichts falsch machen. Die Simulation ist ihr Geld auf jeden Fall wert.

Lars Geiger ■





Space Bats

Der Preisbrecher



Super - endlich wieder einmal ein Spiel des alten Schlages. Ein Raumschiff, ein Pilot, viele Gegner. Diese Weiterentwicklung des Uraltklassikers Galaga wartet mit überraschender Perfektion auf. Hier wird gezeigt, daß auch Programme ohne 50 Seiten Manual und zu einem Preis von DM 39.- begeisternd sein können. Ok, geistiges Niveau ist bei reinem Shoot `em Up nicht notwendig, aber wer will denn das immer. Zuerst wird man von einem Kurzintro in feinster 256 Farben-Grafik eingestimmt, dann kommt ein kleines und übersichtliches Setup, in dem man bis zum digitalen Soundeffekt alle Voreinstellungen treffen kann. Dazu gehören auch Zwei-Spieler-Modus, Mouse, Joystick, Tastatur, Hilfestellungen etc.! Und dann - bleibt noch der Punkt "START GAME"! Das eigene Schiff am Bildschirmrand - sofortiges Einsetzen der ersten Angriffswelle - Feuer frei! Sonderbare Lebensformen huschen über den Schirm, bombardieren alles mit heimtückischen Ladungen, fallen im Sturzflug über einen her oder transportieren unterschiedlichste Energiekugeln. Und genau diese Kugeln sind es, auf die man ein besonderes Augenmerk werfen sollte. Ist der Träger eliminiert, erhält man bei Berührung die Sonderfunktionen des Schiffes, vom Time Warp bis zum Vielfachschuß, aktiviert. Die Hektik ist perfekt. Erst nach einigen Versuchen gewöhnt man sich an neue Angriffstaktiken und Ausweichmanöver und ist in der Lage, in höhere Runden vorzudringen. Zwischendurch versüßen Bonusrunden zum Punkte- und Funktionensammeln den gestreßten Feuerknopf. Unschlagbar auch die flüssigen Bewegungen im animierten Hintergrund. Zusammenfassend gesagt, findet man hier den optimalen Zeitvertreib zum Ausgleich leichter Aggressionen oder geistig hochstehender Tätigkeiten. Ein Spiel, das nach vergeblichen Versuchen bei Spielen wie Privateer oder Tie Fighter wieder Zutrauen ins eigene Raumpilotenkönnen aufflackern läßt. Zusammenfassend: ein Sharewareprodukt, das man selbst testen MUẞ!

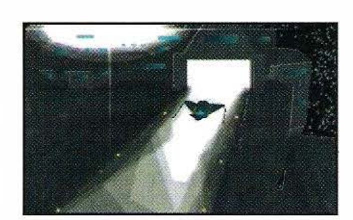


Star Hammer

Kleiner Wing Commander?

Piloten des Imperiums aufgepaßt! Auf dem Jagdschiffträger sind wieder Pilotenjobs frei. Leider wurde aus Sparmaßnahmen der Blick aus der Pilotenkanzel durch den TOP View ersetzt und die Zusatzbewaffnung mit Raketen gestrichen. Dennoch gilt es, die im "Briefing-Zimmer" erhaltenen Aufträge im All umzusetzen und die angegebenen Navigationspunkte abzufliegen.
Vereinzelt auftretende gegnerische Geschwader sind möglichst ohne eigene Verluste zu zerlegen. Die Atmosphäre eines Wing Commanders kommt allerdings nicht auf. Das Programm spielt sich eher wie ein normales Ballerspiel, bei dem der Bildschirm nicht von oben nach unten scrollt, sondern dem Radar zu folgen ist. Schöne Zwischensequenzen für Start und Landevorgang sowie Autopilot trösten nicht über die schwachen Kampfaktionen hinweg. Trotz guter Animation eher ein Programm für gelangweilte Frachterpiloten!





Raptor

Joysticks kaltstellen!

Ein Preview von einem Sharewareprogram? Geht uns etwa der Stoff aus? Keine Spur, doch nicht nur uns soll die ungewisse Vorfreude auf die Krönung der Apogee-Releases durch den Kopf spuken! Raptor heißt das reinrassige Action-Ballerspiel in Automatenqualität, dessen Fertigstellung täglich erwartet wird. Die ersten Screenshots können wir bereits präsentieren. Beste 256 Farben-Grafik und rasante Aktionen stehen dem Piloten des Jagdschiffs bevor, der in bislang geheimem Auftrag über die Planetenoberfläche rast. Bodengeschütze ausschalten, Luftabwehr überwinden und dabei noch Hindernissen ausweichen?
Nur gut, daß man bei PCs keine Markstückchen einwerfen muß, wenn man eine ganze Flugzeugstaffel in den Sand gesetzt hat. Endlich wieder ein hochklassiges und schnelles Ballerspiel, dessen Grafik und Gameplay auf Dauer begeistern können. Hoffen wir also, daß bereits in der nächsten Ausgabe an dieser Stelle ein ausführlicher Testbericht und der Satz "Jetzt erhältlich" zu finden ist!





Break In V4.0

IN oder OUT?

Verwirrend die Namensgebung, ansonsten alles beim alten. Diese Arkanoidvariante kommt aus dem Turbo Pascal Compiler zweier junger deutscher Autoren.

Beachtlich, was hier als Version 4.002 gezeigt wird. Die Spielidee ist doch hoffentlich bekannt? Ein Ball, viele Steine - der Ball muß im Spielfeld bleiben, die Steine müssen weg. Der Haken: der Ball will aufgrund der Schwerkraft ständig nach unten! Die Aufgabe: den Schläger immer dort zu haben, wo die Kugel sich verdrücken will. Die Neuigkeit: die Perfektion und Detailliebe, mit der dieses Programm geschrieben wurde. Eine einfache Nachahmung war nicht gewollt und so wurden die Levels neu gestaltet, die Sonderfunktion erfrischend überdacht und ergänzt, sowie für langanhaltendes Spielvergnügen ein Leveleditor beigefügt.

Schon im Setup kommt man ins Staunen. Alte Klischees werden gebrochen. Neben den allgegenwärtigen Einstellmöglichkeiten zu Sound, Speed und ähnlichem wird dem Auge eine Show geboten und die Maus in eine blitzende Gewitterwolke verwandelt. Startet dann das Spiel, kommt man bald ins Schwitzen. Zu schnell hatte man verdrängt, welche Anforderungen solche Programme an das mausführende Handgelenk stellen. Von wegen alter Schmäh und Null Problemo. Wer dennoch glaubt, auf Anhieb die ersten zehn Runden zu meistern - bitteschön, zu was gibt es denn die Sharewareversion! Doch wenn die Sucht wieder zuschlägt - das Herauskramen uralter DOS Arkanoid-Versionen lohnt sich erst gar nicht. Das komplette Programm, sprich die Vollversion, ist für nur DM 20.- zu erhalten. Wenn Sie also wieder einmal nicht wissen, was sie außer einer Bahncard oder 2m^2 Teppichboden für Ihr Geld bekommen können - versuchen Sie es doch mal mit Sharewareregistrierungen!

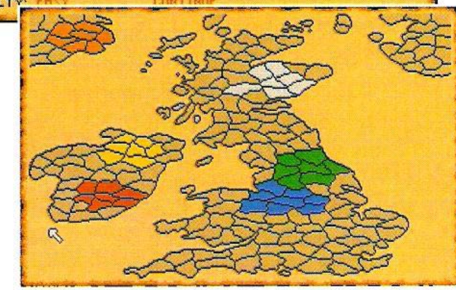


Vikings

England den Wikingern

Fruchtbar war das Land, reich die Städte, doch die Regierung schwach. Sechs Landesfürsten treten an, um die Herrschaft über das gesamte Inselchen zu erlangen.

Was dies bedeutet? Eroberung, Unterwerfung, Steuern, Militärdienst - Krieg. Ja - man erinnert sich. Das gab´s doch schon mal, um es genau zu nehmen, schon ein paarmal. Ob nun Jeanne d´Arc oder ähnliches, die Aufmachung ist die gleiche, aber auch die Faszination. Zu Beginn sitzt man einsam auf seiner Burg, irgendwo in England und beginnt sich über die Zukunft Sorgen zu machen. Ja, die Rente muß gesichert werden, und so ruft man nach den Bauern, die mit Schwertern bewaffnet den Nachbarn zu Leibe rücken sollen.
Leider ist man nicht der einzige, dem der Gedanke der Gesamtherrschoft ein Lächeln abgewinnt, und man sieht sich daher wahlweise bis zu fünf Computergegnern oder anderen Mitspielern gegenüber. Nichts ist schöner als Steuern einzutreiben und die Provinzen zu unterdrücken, um Bodenschätze zu horten und diese zu Geld zu machen. Dummerweise können vom Land nicht beliebig viele Bauern abgezogen werden oder übermäßige Abgaben kassiert werden, ohne daß sich dies in etwas undemokratischer Form (Revolution) rächt.
Doch mit dem nötigen Feingefühl und einer entsprechenden Zahl Katapulte ist jedes Problem zu lösen.
Die gebotene Qualität des Programms ist hervorragend. Einfachste Bedienung per Maus ermöglicht die totale Kontrolle aller Armeen, der Bauern, Burgen und Steuern. Die Grafik ist überdurchschnittlich ansprechend und detailreich. Durch die am Bildschirm gezeigte Ausschnittsvergrößerung läßt sich bestens arbeiten. Alle möglichen Marschrouten und Schiffverkehrswege zu Inseln werden durch Optionspfeile verdeutlicht.
Alles spricht für die Auszeichnung "Shareware des Monats".

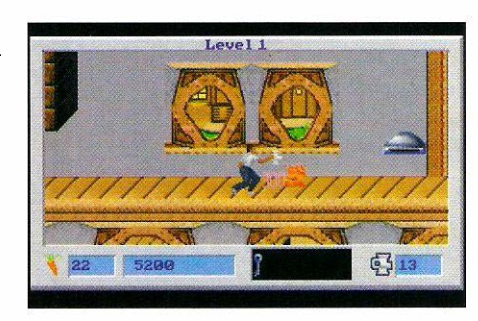


Jeder Strategiefan schwelgt in Begeisterung, doch leider haben die Autoren in der Sharewareversion nur sieben Runden zum Spielen freigegeben. Das reicht gerade mal für den ersten Feindkontokt. Schade. Alles weitere nur mit der Vollversion für 79.- DM.

Pickle Wars

Die Grünen kommen!

Redwood Games präsentiert sich. Als Trilogie, bei der wie üblich das erste Kapitel voll spielbar gestaltet wurde, kommen die Freunde von Jump & Run à la Halloween Harry voll auf Ihre Kosten.
Zur Geschichte: Eines Tages tauchen überall am Himmel Raumschiffe auf und setzen widerliche Geschöpfe ab, die versuchen, die Weltherrschaft zu erlangen. Eingeschlossen im Bürogebäude beginnt ein angehender Held seinen Kampf.
Ob Kurzzeit-Hero oder erfolgreicher Einzelkämpfer hängt ganz vom eigenen Geschick ab: klug kombinieren, versteckte Waffen und Munition finden und die richtigen Schalter für Aufzüge und Türen rechtzeitig aktivieren. Umherfliegende Zettel verraten ernstzunehmende Tips, aufgestellte Roboter und Grünlinge sind eine akute Gefahr. Ein kühner Sprung oder die schnelle Flucht, dies gilt es abzuwägen, wenn man bedenkt, daß mit der spärlichen Munition Hindernisse zum Fortkommen beseitigt werden müssen. Hofft man also auf ein Ballerspiel, liegt man voll daneben. Die Grafik des Spieles ist gut gezeichnet, wenn auch relativ detaillos. Sauberes Scrolling sowie raffinierte Levelgestaltung gehören heute genauso zum Standard solcher



Spiele wie Soundunterstützung und Joysticksteuerung.
Epics Werk XARGON, letzten Monat vorgestellt, kann diesem Produkt nicht das Wasser reichen - dennoch verpaßt man einiges an Spielvergnügen, sollte man sich vor dieser Herausforderun[illegible]drücken.

Neue Tools

Unpress for Windows

Ein Windowstool, das auf keiner Oberfläche fehlen darf, ist ein vernünftiges, einfaches und übersichtliches Programm zum Entpacken oder Bearbeiten von ZIP-Files. Hier hilft UnPress! Dieses Tool ermöglicht den Einblick in gepackte Files und das mühelose Entpacken in frei zu wählende Ordner mit ausführlich beschriebener Optionswahl. Was selbst unter DOS oftmals zur Parameterschlacht sich ausweitet, läßt sich hier mit dem kleinen Finger bewältigen. Mit ein paar Klicks und der dazugehörenden Übersicht hat das Chaos keine Chance mehr. Die Sharewareversion ist identisch mit der Vollversion, deren Registrierungsgebühr bei DM 49.- DM liegt.

VGA Copy 6.0

Bereits vor einigen Monaten stellten wir Copy-Programme im Vergleich vor. Nur knapp verfehlte damals VGA Copy den ersten Platz und nimmt nun Anlauf, dies mit der neuen Version wettzumachen. Soviel vorneweg - es ist geglückt!
Die verbesserten Routinen für das Kopieren von Disketten versetzen den Fachmann in Staunen. Die gewohnt benutzerfreundliche Oberfläche wurde keinen grundlegenden Veränderungen unterworfen, die Möglichkeiten und Formattoleranz des Programms nochmals erweitert. Formatkennung und gegebenenfalls Umwandlung wird automatisch vorgenommen.

PCX Dump

In der Reihe Screen Capture-Programme wollen wir der Vollständigkeit halber PCX Dump keinesfalls unterschlagen.
Im Resultat ähnlich dem Screen Thief wird bei aktiviertem PCX Dump auf Tastendruck der aktuelle Bildschirminhalt auf die Festplatte gespeichert, ohne dabei das laufende Programm zum Absturz zu bringen. Wie der Name bereits sagt, wird dazu ein Grafikbild im PCX-Format, kompatibel zu fast allen Grafikprogrammen mit Importfiltern, abgelegt. Zu allen Funktionen werden ausführliche Hilfestellungen gegeben. Auch der Umfang der möglichen Einstellungen vom Stealth Modus, Interrupt oder Tastenkombinationsänderung über eigene Schnittstelle zu selbstgeschriebenen Programmen ist wahrlich beeindruckend. So wundert es nicht, daß man damit auch der Software Screenshots entlocken kann, die sich bislang hartnäckig dagegen wehren konnte.

CAP-2.0

Und was es für DOS perfektioniert gibt, darf unter Windows keinenfalls fehlen. Bislang kamen Grafikverarbeitungsprogramme zur Sprache, die nebenbei auch Screenshots ziehen konnten. CAP hingegen wurde alleinig zu diesem Zweck geschrieben. Ob nun Bilder vom Schirm auf die Platte oder gleich auf den Drucker gebracht werden sollen - CAP-2.0 erfüllt diesen Wunsch zuverlässig.

RENO 1



For Pilots only

Für Flugsimulator-Fetischisten hat die ARI Data CD GmbH eine CD-ROM mit Utilities, Flugzeugen und Szenarien für den Flugsimulator 4.0 und 5.0 sowie den LATP und Tracon zusammengestellt. Auf der Scheibe befinden sich über 500 MB an Zubehör, wobei allerdings der größte Wert auf den FS 4 gelegt wurde. Um die CD zu füllen, wurden noch reichlich eingescannte Bilder von allen möglichen Flugzeugen dazugepackt, die dem Ganzen zwar etwas Volumen verleihen, aber leider eben nur zum Anschauen gut sind.

I•N•F•O

Bezugsadresse:
ARI Data
Hans-Böckler-Str. 18a
47 877 Willich
Tel. 0 21 54-42 90 85
System:
Übliche Flugsimulatorhardware
Preis:
DM 59,-

Off Limits - Galaxian Games

Epic MegaGames komplett



Auf der Draco Lynx CD-ROM wurden vier der erfolgreichsten Actionspiele von Epic MegaGames zusammengefaßt. Wer die Shareware-Versionen von Zone 66, Kiloblaster, Overkill und Robbo kennt und schätzt, kann damit ohne Registrier-Aufwand in den Besitz aller vier Vollversionen inklusive deutscher Anleitung kommen. Preislich bedeutend günstiger liegt die "Epic MegaGames Shareware Collection": Hier findet der Shareware-Sammler insgesamt 14 Spiele von dem bekannten Hersteller. Neben den Shareware-Levels von Epic Pinball, Brix, Epic Baseball und vielen anderen befinden sich ebenfalls die eingeschränkten Versionen der vier Draco Lynx-Spiele auf der CD-ROM.

I•N•F•O

Bezugsadresse:
PR Records
Landshut
Tel 08 71-7 78 59
System:
386er, VGA, 2MB RAM
Preis:
Draco Lynx:
99,90 DM
Shareware Coll.:
19,90 DM

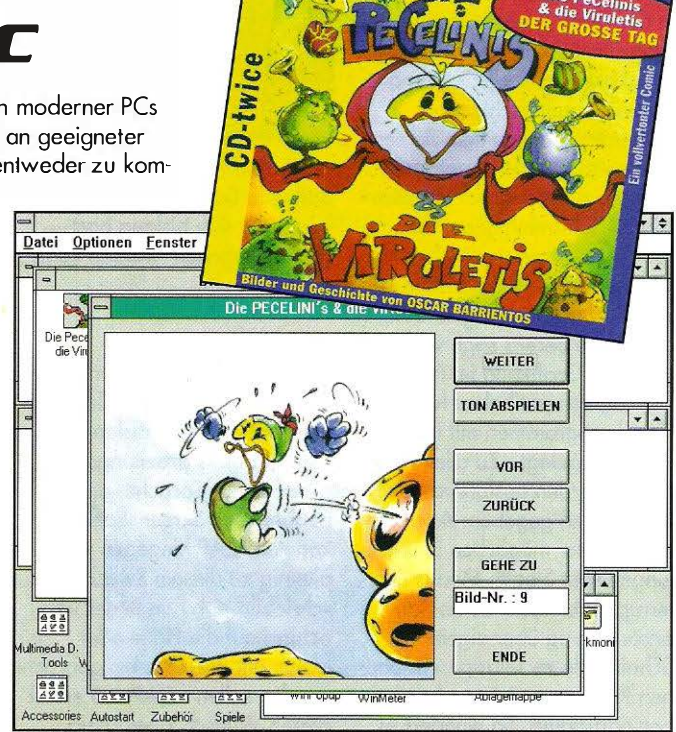
Die Pecelinis

Computercomic

Wer seinen Junior gerne auf die "sanfte Art" mit den Möglichkeiten moderner PCs vertraut machen möchte, hat bis jetzt nur eine sehr kleine Auswahl an geeigneter Software. Der überwiegende Teil an sogenannter Lernsoftware ist entweder zu kompliziert für Kinder im Alter von vier bis fünf Jahren oder eben englischsprachig. Dieses multimediale Comic mit verständlich gesprochenen deutschen Texten ist eines der ersten Produkte, das uns hier als geeignete Kindersoftware erscheint: Die absolut friedliche Handlung spielt im Inneren eines Computers, zwischen zwei Silizium-Atomen einer CPU. Dort existiert ein eigener Microkosmos, in dem sympathische kleine Wesen, die Pecelinis, allerlei spannende Abenteuer erleben. Ein Comic ohne Gewalt, das selbst Erwachsenen ein Schmunzeln entlocken kann!

I•N•F•O

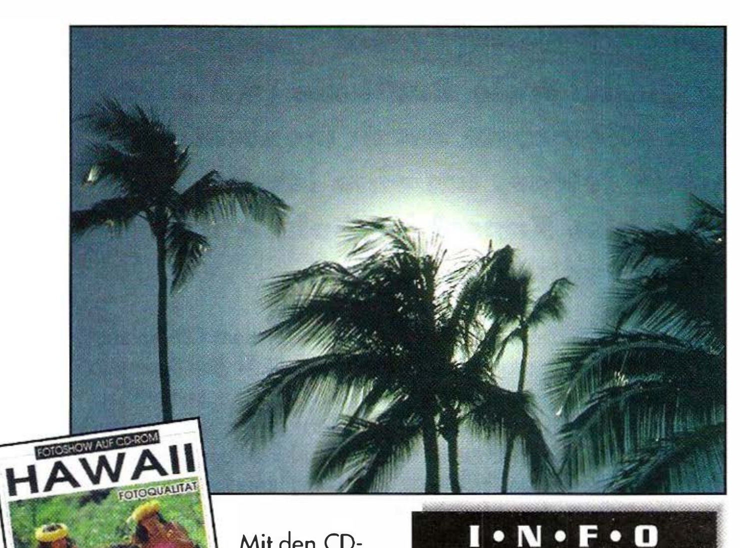
Bezugsadresse:
NBG Verlag
Fasanenweg 3
93133 Burglengenfeld
Tel.: 0 94 71-8 03 01
System:
386er, Windows 3.1,
4 MByte RAM, VGA
Preis:
ca. DM 49,-



Im Inneren der CPU wohnen putzige Wesen.

Fotoshow auf CD-ROM

Aloa He!



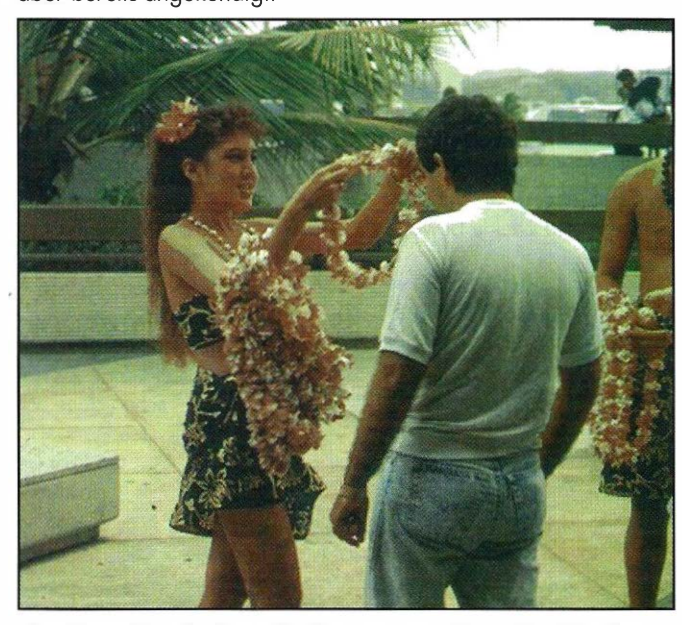
Mit den CD-Globe Reiseführern auf CD-ROM können Sonnenanbeter sich schon im Frühling auf den bevorstehenden Sommerurlaub einstimmen. Über 300 MByte an TrueColor-Bildern in Fotoqualität lassen sich auf den verschiedenen CD-ROMs finden. Über die Truebase-Datenbank für Windows kann man darüber hinaus Textinformationen in deutscher Sprache zu jedem Gebiet abrufen. Bis jetzt sind leider nur Reiseführer zu den Gebieten Neuseeland, Hawaii und New York erhältlich. Weitere CD-ROMs sind aber bereits angekündigt.

I • N • F • O

Bezugsadresse:
NBG Verlag
Fasanenweg 3
93133 Burglengenfeld
Tel.: 0 94 71-8 03 01

System:
386er, Windows 3.1,
4 MByte RAM, VGA

Preis:
ca. DM 69,-



Welcher Einblick sich diesem Touristen wohl bietet? Nur vom Hula Hula geht der ... nicht weg.

Microcosm

Arterienverstopfung

In der Vene ist die Hölle los! Im Kampf gegen freie Radikale und wildgewordene Blutkörperchen dürfen Sie in Microcosm durch menschliche Adern jetten, um eine lebensbedrohliche Kapsel im Gehirn des Patienten zu vernichten.



Es ist nicht alles Silber(ling), was glänzt

Sega Mega CD 2, Commodore CD 32 und PC CD-ROM, so lauten die Stationen von Microcosm, das von Psygnosis für alle bedeutenden CD-fähigen Systeme umgesetzt wurde. Während das Spiel auf der Commodore-Konsole zur Zeit für viel Aufsehen sorgt (und das mit Recht!), müssen bei der Fassung für IBM-kompatible Rechner viele Abstriche gemacht werden. Die Unterschiede zur CD 32-Version im Detail:

Plus:
Entschärfung des hohen Schwierigkeitsgrades.
Zusätzliche Animationen und Zwischengegner.
Ausgefeilteres Intro.

Minus:
Farbarme, grobe Grafik.
Kein "Fluggefühl".
Abgespeckter Sound.
Eingeschränkte Steuerung.
Kürzere Levels.



Auf einem ökologisch völlig heruntergekommenen Planeten in ferner Zukunft ringen zwei Unternehmen um die Vormachtstellung. Tiron Korsby, der Präsident von Cybertech, muß sich gegen die Sabotage-Akte und Verleumdungen seines Gegenspielers Argen Stark von der Firma Axiom zur Wehr setzen. Und diesem Schurken ist jedes Mittel recht, um den unliebsamen Mitbewerber vom Markt zu verdrängen. Als sich Korsby einer Geweberegenerierung unterzieht, wittert Stark die Chance seines Lebens: Der bestochene Chef-Chirurg pflanzt dem Kranken eine winzige Kapsel mit dem Codenamen GreyM in die Blutbahn, die sich anschließend mit jedem Pulsschlag in Richtung Gehirn bewegt. Dort angekommen, soll dieses medizinische Wunderwerk die Kontrolle seiner Gedanken übernehmen, was der Vernichtung von Cybertech gleichkommt.
Diese dramatische Vorgeschichte wird Ihnen in brillanter Qualität als zehnminütiges Intro präsentiert. Sprachausgabe und Effekte bewegen sich auf üblichem CD-Niveau, während die flinken Animationen auch auf langsameren Rechnern einen guten Eindruck machen. Nach dem Genuß dieses multimedialen Schauspiels dürfen Sie sich dem eigentlichen Programm zuwenden, das stets nach dem gleichen Schema abläuft: Sie nehmen in einer Art Raumgleiter Platz und fegen mit waghalsiger Geschwindigkeit durch ein Tunnelsystem. Laut Anleitung handelt es sich dabei um diverse Blutadern; je nach absolviertem Level tummeln Sie sich wahlweise in der Vena cephalica, im Oberschenkelbein, in der oberen Hohlvene, in der Halsschlagader oder im Gehirn von Korsby. Dort kommt es dann zum alles entscheidenden Showdown, bei dem Sie die mörderische Kapsel zerbröseln müssen. Zuvor dürfen Sie sich an sporadisch auftauchenden Zwischengegnern versuchen, die meist nach einigen Minuten Dauerfeuer in Flammen aufgehen.

Das Blut-Ekel

Haben Sie einen Abschnitt absolviert, wird eine kurze Filmsequenz eingeblendet, wie man sie von Spielen wie Inca 2 oder Rebel Assault kennt. Zwischen dem letztgenannten Programm und



Die Zwischensequenzen können noch begeistern, das spätere Spiel leider überhaupt nicht.



Unkontrolliertes Ballern ist angesagt.

Microcosm gibt es noch eine Reihe weiterer Gemeinsamkeiten. Da die Flugroute durch die Tunnels exakt vorgegeben ist, werden die Interaktions-Möglichkeiten des Spielers stark eingeschränkt. Zwar können Sie Ihren Gleiter sowohl mit Tastatur als auch mit Joystick oder Maus durch das Röhrensystem bugsieren, aber Ausweichmanöver und exakte Bewegungen sind mit keinem der drei Eingabegeräte möglich. Ob Sie mit der Tauchkapsel Spook Serie 4 oder dem wendigeren Hunter Killer RS-18 antreten, spielt ebenfalls keine Rolle: Treffen und getroffen werden ist im Gegensatz zu Rebel Assault hauptsächlich vom Zufall abhängig.
Auf der Packung wird dem Käufer ein "digitaler Audiosoundtrack des legendären Rockstars Rick Wakeman" angekündigt. Was nach der Installation aus dem Lautsprecher dröhnt, ist für CD-Verhältnisse ein Armutszeugnis. Weder die einfallslose Musikbegleitung noch die lachhaften Effekte, die aus grauer Spielautomaten-Vorzeit stammen könnten, rechtfertigen eine höhere Soundwertung.

Petra Maueröder ■

Statement



Die Psygnosis-Werbung nimmt den Mund ganz schön voll: "Keiner ist dagegen immun". Ich schon! Tags zuvor habe ich stundenlang das gleiche Spiel auf dem CD 32 probegeflogen und war begeistert von der überwältigenden grafischen Darstellung und dem fetzigen Tekkno-Sound. Doch dann war die Enttäuschung groß: Auf dem PC ist Microcosm ein einziges Fiasko. Nach dem vielversprechenden Auftakt im Intro folgen abgrundtief häßliche Animationen im Hauptteil. Vom fantastischen "Achterbahn-Feeling" des CD 32 bleibt auf einem VGA-Monitor so gut wie nichts übrig. Zudem wurde die Steuerung auf so wenige Funktionen beschränkt, daß von einem "Spiel" eigentlich nicht mehr die Rede sein kann. Wer ein Action-Game sucht, das die Möglichkeiten eines CD-ROM-Laufwerks wirklich nutzt, kommt auch weiterhin nicht an Rebel Assault vorbei.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
CD 30 MB	General Midi
MEM 575 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
erfordert mind. 4 MB RAM

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Arcade-Action



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Psygnosis

Empire Deluxe CD

Double-CD

Nach dem großen Erfolg, den Empire Deluxe im vergangenen Jahr für sich verbuchen konnte, bringen die Macher von White Wolf Productions nun auch eine ´All-in-One-Version´ ihres Strategie-Knüllers heraus. Auf der Empire Deluxe CD-ROM befindet sich die seit Oktober ´93 erhältliche Version 3.11, die sich unter DOS, aber auch als Windows-Anwendung im eigenen Fenster spielen läßt. Weiterhin wurden die im Herbst letzten Jahres veröffentlichten Szenarien der ´Promi-nenten-Diskette´ mit auf den Silberling gepackt. Hier findet der begeisterte Stratege eine Fülle vorbereiteter Szenerien. Von den Feldzügen Napoleons bis hin zur Invasion der Schweinebucht; der Phantasie der zahlreichen Spieledesigner waren keine Grenzen gesetzt. Ansonsten wurden an dem ohnehin schon hervorragenden Spielprinzip keine Änderungen vorgenommen.
Standesgemäß läßt sich Empire Deluxe direkt von der CD spielen. Lediglich ein kleines Konfigurations-File wird auf Ihrer Festplatte benötigt. Für alle Feldherren, die nach dem Laden eines CD-ROM-Treibers nicht mehr genügend freien Hauptspeicher beim Spielstart zur Verfügung haben, kopiert ein spezielles Setup-Programm alle zum Spielen notwendigen Files auf Ihre Hard Disk.

Thomas Brenner ■





The Lord of the Rings

Spiel-Film



The Lord of the Rings ließ als Diskettenversion viele Wünsche offen. Da bleibt es natürlich fraglich, ob die CD-Version besser abschneiden wird. Zu Beginn kann die CD-ROM-Version mehr als überzeugen. Szenen aus dem Original-Spielfilm eröffnen nun das Rollenspiel. Wer Ralph Bakshis Film gesehen hat, wird sicherlich gebannt auf den Bildschirm blicken, alle anderen werden sich nur wundern; schon an den Kinokassen war das Publikum gespaltener Meinung über die cineastische Umsetzung von J.R.R. Tolkiens Jahrhundertwerk. An der technischen Qualität des Kurzfilms läßt sich zumindest nichts aussetzen. Kommt man schließlich zum Hauptprogramm, so ergibt sich wieder das gewohnte Bild: es lassen sich weder Verbesserungen noch Erweiterungen erkennen, lediglich die Soundeffekte wurden einer Verjüngungskur unterzogen. Damit bleibt unter dem Strich ein betagtes Rollenspiel, das schon vor einigen Monaten niemanden vom Hocker reißen konnte. Durch die Videosequenzen wird zwar noch einmal frischer Wind in das Programm hineingeblasen, jedoch kommt man mit dieser Aktion etwas zu spät. Der Kunde ist längst nicht mehr mit bombastischen Multimedia-Orgien zu gewinnen, sondern legt wieder mehr Wert auf spielerische Qualitäten, oder etwa nicht?

Oliver Menne ■

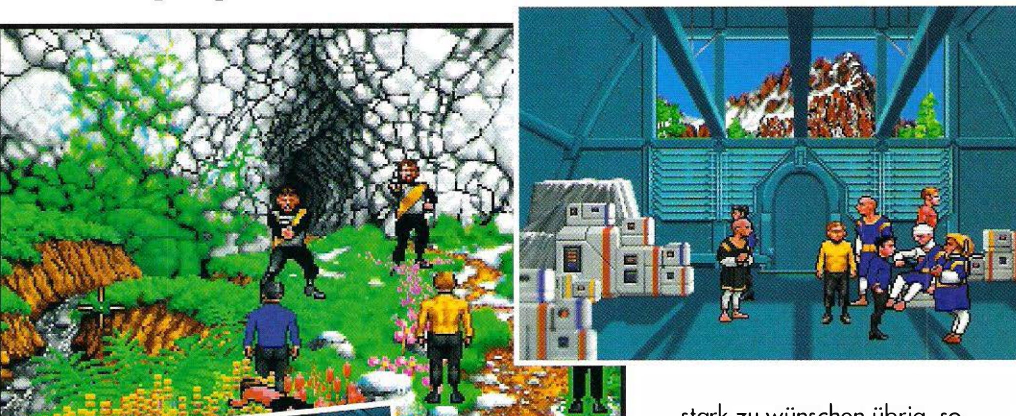




Star Trek 25th Anniversary CD

Mit Warp acht auf CD

Mit William Shatners Synchronstimme assoziiert man unweigerlich die fiktive Figur Captain James T. Kirk. Das wissen auch die Programmierer bei Interplay...



Für die Produktion der CD-ROM-Version von Star Trek holte Interplay alle Stars der Fernsehserie ins Studio, um sämtliche Texte vertonen zu können. Sage und schreibe 6.000 Sätze wurden von William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan, George Takei und Walter König gesprochen. Leider kann das aber nicht über die Tatsache hinwegtäuschen, daß die Vorteile und Möglichkeiten, die die CD-ROM nun mal bietet, nicht besonders ausgenutzt wurden. Allerdings muß man dabei auch berücksichtigen, daß durch die Verpflichtung der Superstars ein enormer Aufwand betrieben wurde...

Fernsehen oder Spiel?

Ließen bei der Diskettenversion die Soundeffekte noch oft und stark zu wünschen übrig, so klingen diese jetzt wie in den Filmen und der Serie. Trekkies haben davon natürlich schon lange geträumt, schließlich tragen originalgetreue Soundeffekte und - man kann gar nicht oft genug darauf hinweisen - Original-Stimmen stark dazu bei, daß die ganze Faszination, die Atmosphäre der Fernsehserie auf den Spieler überspringt. An den Grafiken, die jetzt übrigens auch ein wenig verbessert wurden, kann es jedenfalls nicht gelegen haben, daß Star Trek 25th Anniversary so ein Erfolg wurde; dann schon eher am Spiel selbst - und das wird jetzt auch noch durch die zahlreichen "Enhancements" verstärkt!

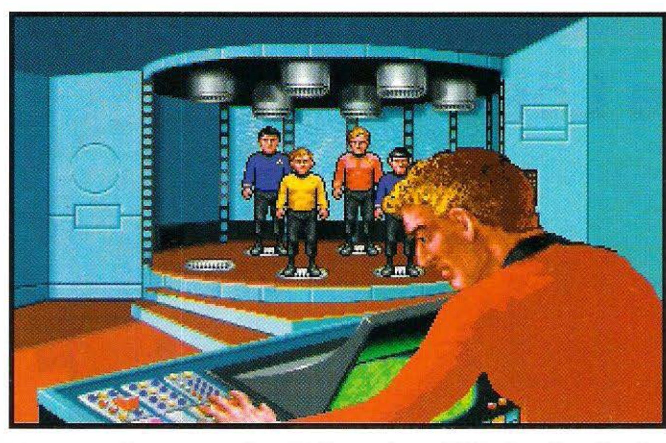
Ende gut, alles gut!

Die nächste Erweiterung der CD-Version wird viele überraschen: Die Jungs von Interplay haben sich speziell für die CD-ROM-Version ein anderes Ende einfallen lassen, um das Programm auch für diejenigen interessant zu machen, die Star Trek 25th Anniversary bereits durch-gespielt haben. Nachprüfen konnten wir das leider nicht, denn die CD traf erst kurz vor Torschluß in der Redaktion ein. Zumindest wird dieses Feature aber groß auf der Verpackung angekündigt.

Fazit

Ob es zwingend notwendig ist, sich diese CD anzuschaffen, ist fraglich. Als Trekkie wird man allerdings nicht darum herumkommen, schließlich ist das die einmalige Gelegenheit, die Original-Stimmen von Pille, Spock und natürlich Kirk genießen zu dürfen - in englischer Sprache versteht sich!

Oliver Menne ■



Transporterraum der Enterprise: Wie in der Serie beamt sich die Mannschaft von Planet zu Planet.





Gabriel Knight CD

Ritterlich

Auf den ersten Seiten konnten Sie bereits ein Interview mit Jane Jensen, der Programmiererin von Gabriel Knight lesen, in dem sie zum zweiten Teil schon einmal vorab Stellung bezieht. Bis zur Jahreswende müssen sich alle eingefleischten Fans allerdings noch gedulden und mit der CD-ROM-Version von diesem Horror-Adventure vorliebnehmen. Wie bei allen CD-ROM-Konvertierungen aus dem Hause Sierra, wurden auch diesmal die Texte aller Akteure vertont - für Gabriel Knight wurden unter anderem echte Hollywood-Stars wie Mark Hamill (Luke Skywalker) und Tim Curry (Dr. Frank`n`Furter) verpflichtet. Das erhöht natürlich die ohnehin schon hervorragende Atmosphäre, so daß dem Spieler - mir ging es zumindest so - bei einigen Szenen tatsächlich ein Schauer über den Rücken läuft. Trotzdem: wer sich schon die Diskettenversion besorgt hat, kann auf die CD-ROM-Fassung leicht verzichten. Es sei denn, man schätzt sich selbst als absoluter Multimedia-Fetischist ein, der auf saubere Sprachausgabe gesteigerten Wert legt. Als netten Bonus hat Sierra, wie schon bei King`s Quest VI, wieder ein Interview mit auf die CD-ROM gepackt, das mit allen an dieser Produktion Beteiligten geführt wurde. Ein Leckerbissen für alle Fans von Tim Curry und Mark Hamill, aber natürlich kommt auch die hochverehrte Mrs. Jensen zu Wort.

Oliver Menne ■



Eine Schwarze Messe in New Orleans...



EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 230 MB	General Midi
MEM 540 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Stimmen von Tim Curry und Mark Hamill

CD-ADVANTAGE
ausreichend



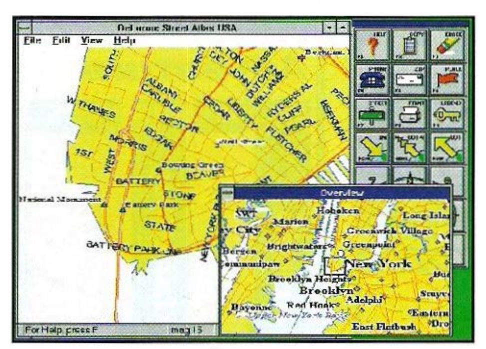
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Sierra On-line

Reiseplanung mit dem PC

Sommer, Sonne –

Urlaubszeit - Reisezeit. Wer es sich leisten kann, packt in diesen Monaten seine Koffer, springt ins Auto oder den nächstbesten Flieger in Richtung Süden und läßt es sich bei Vino und Pasta gut ergehen. Für alle, die ihren Urlaub und sogar die Reiseroute am liebsten selbst planen, haben wir uns auf dem Software-Markt einmal nach Produkten zur Reiseplanung umgesehen.



Wer mit Auto oder Bahn verreist, muß vor allem die beste Fahrtroute ausknobeln. Für diese als Streckenplanung bekannte Aufgabe gibt es eine ganze Reihe von Produkten in unterschiedlichen Preiskategorien sowohl auf Diskette als auch auf CD.

Street Atlas USA

Wer eine Reise in die Neue Welt plant, findet im Street Atlas USA von DeLorme Mapping ein umfassendes Werk. Street Atlas USA enthält auf einer CD einen kompletten Straßenatlas für die USA mit rund 12 Millionen Elementen, aus denen sich die in Vektorgrafik gespeicherten Straßen, Bahnlinien, Flüsse und Städte aufbauen. Durch die Vektorgrafik ist ein Zoomen in 16 Stufen möglich, wobei in der stärksten Vergrößerung die Straßen auch als solche erkennbar sind. Zur Ortsbestimmung wird in einer Liste nach dem gewünschten Zielort gesucht, anschließend kann innerhalb des Ortes nach einer Straße gesucht werden. Weiterhin läßt sich ein Ort durch Angabe der amerikanischen Postleitzahl (ZIP Code) sowie der Vorwahl suchen. Funktionen zur Streckenplanung im klassischen Sinn sind in dem Programm nicht vorgesehen, neben den Suchfunktionen werden keine weiteren Features geboten.

Elektronisches Kursbuch der Bahn

„Der Kluge fährt mit dem Zuge", so ein bekanntes Sprichwort - damit Sie aber auch den richtigen Zug erwischen, benötigen Sie einen Fahrplan. Dieser wird vom „Unternehmen Zukunft", wie sich die wiedervereinigten deutschen Bahnen auch gerne nennen, auf CD und Diskette zweimal jährlich veröffentlicht. Unter dem Titel „Elektronisches Kursbuch" sind auf der CD mehr als 10.000 Bahnhöfe und rund 48.000 Zugverbindungen aus dem In- und Ausland enthalten, die mit Hilfe eines übersichtlichen Abfrageprogrammes aufgerufen werden können. Vor den Programmstart haben die Entwickler jedoch einige Hürden gesetzt, denn unter 6 MByte RAM sowie 18 MByte (!) virtuellem Speicher unter Windows läuft bzw. fährt hier kein Zug.

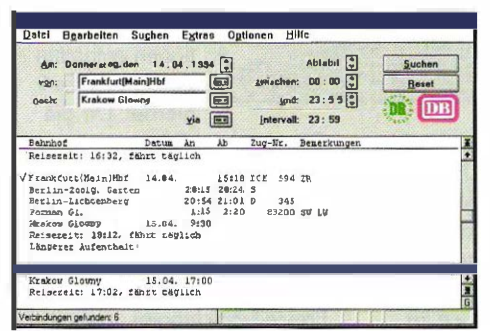
Dafür ist das Programm aber auch sehr leistungsfähig und listet in Sekundenschnelle alle gewünschten Zugverbindungen auf. Liegt der Zielbahnhof im Ausland, ist dieser in der landesüblichen Schreibweise einzugeben, hilfreich ist hierbei die phonetische Suche. Die CD-Version ist zu einem Preis von 249 Mark erhältlich, während die Diskettenversion unter der Bezeichnung „Elektronische Städteverbindungen" für 29,80 Mark angeboten wird. Dabei sind dann immer noch die wichtigsten Verbindungen zwischen deutschen Großstädten enthalten.

Aral Super Travel Bahnverbindungen

Im Vertrieb der Tankstellenkette Aral sind ironischerweise zwei Produkte zum Auffinden von Bahnverbindungen innerhalb von Deutschland und Europa. Die Disketten für die Bahnverbindungen Deutschland sind schon für 49,80 Mark erhältlich, für die wichtigsten Verbindungen in Europa wird ein Preis von 59,80 Mark



und PC?



verlangt. Die relativ einfach aufgebauten Programme ermitteln anhand der gespeicherten Fahrpläne die möglichen Verbindungen, geben die Reisedauer und Streckenlänge sowie die Zugnummer an.

Aral Super Travel Straßenverbindungen

Um die Autofahrer sicher von einer (Aral-)Tankstelle zur nächsten zu lotsen, bietet „Aral Super Travel Straßenverbindungen" die nötigen Daten. Aufgeteilt in zwei separate Produkte, werden einmal nur die Straßen innerhalb Deutschlands und zum anderen die wichtigsten Verbindungen in Europa angezeigt. Als Datenbasis sind rund 10.000 Orte innerhalb Deutschlands und 8.000 Orte in Europa gespeichert. Nach Angabe eines Start- und eines Zielortes werden bis zu fünf alternative Strecken berechnet, die auf einer Übersichtskarte grafisch dargestellt werden.

Zur Berechnung der Reisezeit werden für jeden Straßentyp unterschiedliche Reisegeschwindigkeiten berücksichtigt, und Kilometerangaben lassen sich auch für Teilstrecken anzeigen. Der Preis von jeweils 89,90 Mark für die Straßenverbindungen Deutschland bzw. Europa geht dann auch in Ordnung.

Map & Guide

Für die professionelle Streckenplanung ausgelegt ist das Programm Map & Guide, das zum Beispiel auch von der deutschen Mineralölindustrie und einigen Automobilclubs zur Kostenberechnung eingesetzt wird. Die Bezeichnung Streckenplanung verdient das Programm dabei zu Recht, denn der Datenbestand umfaßt alle deutschen Straßen, also neben den Autobahnen auch Land- und Bundesstraßen. Ausgehend von einem Standpunkt, werden Landstraßen, Schnellstraßen und Autobahnen zur optimalen Wegfindung berücksichtigt. Die Berechnung des Weges ist natürlich nur die halbe Miete, denn jeder Fahrer möchte auch wissen, wie lange er unterwegs ist und welche Kosten bei der Fahrt anfallen. Um die Berechnung auf das jeweils eingesetzte Fahrzeug abzustimmen, lassen sich die Kostenfaktoren frei definieren. Zur Kostenberechnung werden drei Parameter angegeben: Die Kosten pro gefahrenem Kilometer, ein eventueller Stundenlohn für den Fahrer sowie die einmalig anfallenden Fixkosten für eine Tour. Um nur einmal im Jahr seine Urlaubstour zu planen, ist der Einsatz von Map & Guide natürlich technologischer Overkill, zumal der Preis von rund 1.150 Mark Privatkunden eher abschrecken dürfte. Geschäftsreisende, die viel mit dem Auto unterwegs sind, oder Speditionen sind denn auch eher die Zielgruppe für Map & Guide. Als separate Module sind übrigens weitere

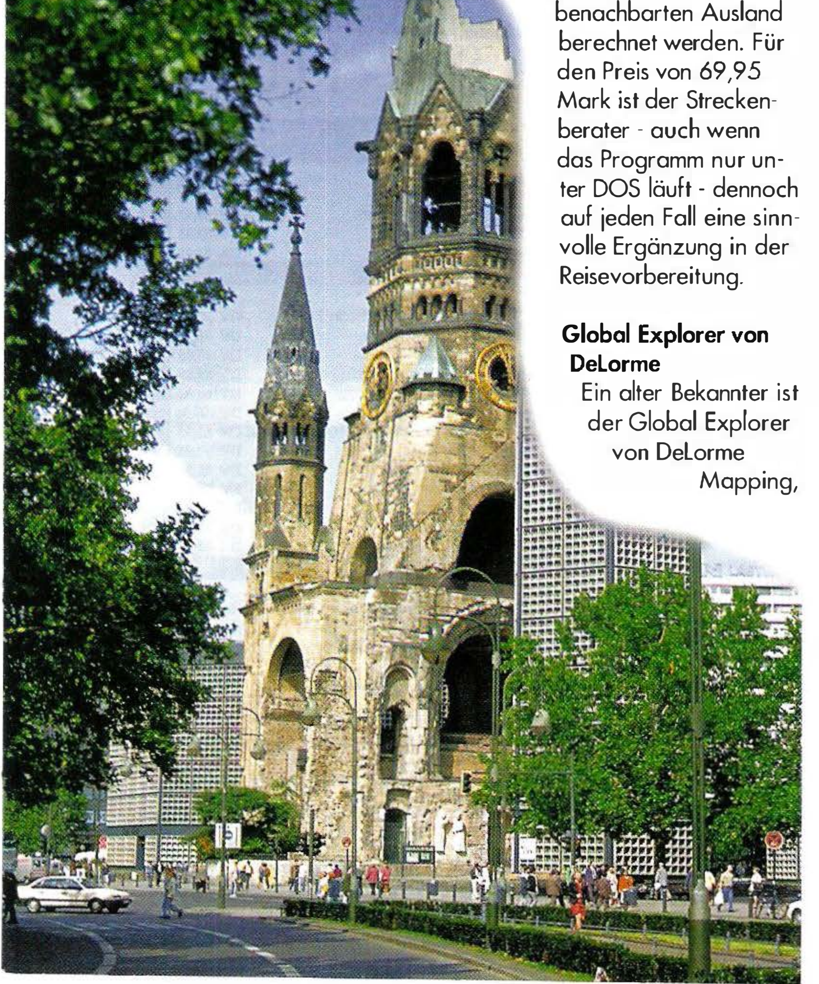
Karten von Europa erhältlich, die preislich zwischen 1.000 und 1.800 Mark liegen.

Streckenberater von Boeder

Zur Planung einer Autoreise durch Deutschland, Österreich und die Schweiz wurde der Streckenberater von Boeder entworfen. Enthalten sind rund 2.500 Start- und Zielorte, Autobahnausfahrten, Tankstellen und Raststätten mit Kilometerangaben, eine Warnung vor typischen Staustrecken und schließlich der passende Verkehrsfunksender für jeden Streckenabschnitt.

Auf eine grafische Darstellung muß der Anwender allerdings verzichten, sämtliche Informationen werden in dem unter DOS laufenden Programm in Textform ausgegeben. Zur Berechnung einer Strecke wird in einer Liste der bekannten Orte der gewünschte Start- und Zielort ausgewählt, wobei bei größeren Städten auch verschiedene Autobahnanschlüsse explizit aufgeführt sind. Optional läßt sich ein Ort oder eine Autobahn eingeben, über die die Fahrtstrecke auf gar keinen Fall führen soll.

Die berechnete Route wird in einer Textliste ausgegeben, Kilometerangaben für Teilstrecken und die Gesamtstrecke sind dieser zu entnehmen. Wird auf eine andere Autobahn verzweigt, erfolgt eine Ausgabe der Abfahrt oder des Autobahnkreuzes mit dem Namen der neuen Autobahn. Zur Kalkulation der Fahrtzeit kann eine Geschwindigkeitsvorgabe sowohl für die Zufahrt bis zur Autobahn und anschließend für die weitere Reise auf der Autobahn angegeben werden. Der Streckenplaner unterliegt insgesamt einigen Einschränkungen: Da dem Programm keine Landstraßen bekannt sind, macht der Einsatz nur bei längeren Strecken Sinn, ein vollständiger Ersatz für eine Straßenkarte ist der Streckenplaner allein schon deshalb auf keinen Fall. Die Streckendaten für Österreich und die Schweiz lassen sich nicht direkt mit den Daten aus Deutschland kombinieren, es kann also keine direkte Verbindung zwischen einem deutschen Ort und dem benachbarten Ausland berechnet werden. Für den Preis von 69,95 Mark ist der Streckenberater - auch wenn das Programm nur unter DOS läuft - dennoch auf jeden Fall eine sinnvolle Ergänzung in der Reisevorbereitung.



Global Explorer von DeLorme

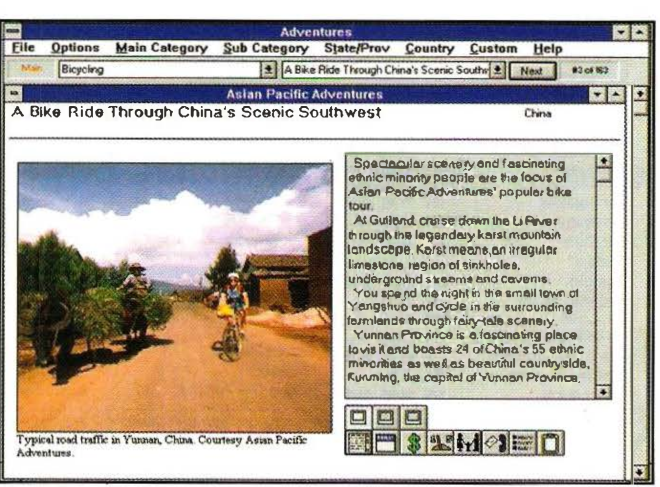
Ein alter Bekannter ist der Global Explorer von DeLorme Mapping, der in unserer Übersicht natürlich nicht fehlen darf. Als eine Art universelle Weltkarte beinhaltet diese CD zu jedem erforschten Quadratmeter Erde die passende Landkarte mit weiteren Informationen zu Land und Menschen. Ähnlich wie beim Street Atlas USA werden auch hier die Karten mit Vektorgrafiken aufgebaut, wodurch sich zwar sehr viele Informationen auf der CD speichern lassen, der Bildschirmaufbau jedoch eher gemächlich vorangeht.

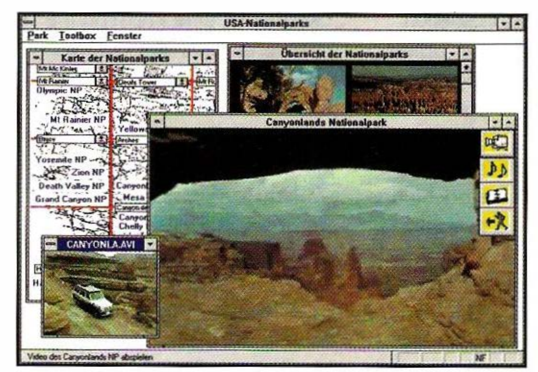
Adventures

Auf der Suche nach einem richtigen Abenteuer? Die CD „Adventures" bietet viele Ideen für Abenteuer-Reisen aller Art. Enthalten sind zahlreiche Vorschläge, die vom Trekking im Himalaja über Sportfischen auf den Bahamas bis hin zum Gleitschirmfliegen reichen. Aber auch für den kleinen Geldbeutel ist etwas dabei: Wandertouren durch die Schweizer Alpen, Radfahren in Oberbayern oder Seniorenwandern in Österreich sind nur einige Beispiel für das Angebot in Europa. Zu jedem Urlaubstip sind Hinweise für die beste Reisezeit, eine grobe Schätzung der Kosten in Dollar, eine Art Einstufung des Schwierigkeitsgrades, die Eignung für Kinder sowie eine Kontaktadresse für weitere Informationen enthalten. Einziger Haken hierbei: Da die CD aus den USA stammt, gehören alle Adressen zu amerikanischen Reisegesellschaften. Trotzdem bietet diese CD die bisher umfangreichste Sammlung von Urlaubs- und Freizeitvorschlägen, die mit vielen Bildern und kurzen Videoclips aufgepeppt wird. Adventures ist unterm Strich einer der wenigen Reisetitel, die man uneingeschränkt empfehlen kann.

Nationalparks der USA

Zum Thema USA hat sich auch Data Becker etwas einfallen lassen: Die großen amerikanischen Nationalparks werden auf der CD „Nationalparks der USA" in Wort und Bild vorgestellt. Ton und Textinformationen sind dabei multimediagerecht unter Windows und in deutscher Sprache verfügbar. Insgesamt 40 Minuten an Videoanimationen liegen im AVI-Format vor und für jeden Park ist eine ausführliche Textbeschreibung abrufbar. Im Lieferumfang ist ein kleines 130-seitiges Büchlein enthalten, das die Informationen über die Parks nochmals in gedruckter Form enthält. Für nur 29,80 Mark kann man bei dieser CD eigentlich nicht viel falsch ma-





chen, obwohl Aufmachung und Bedienung alles andere als perfekt sind.

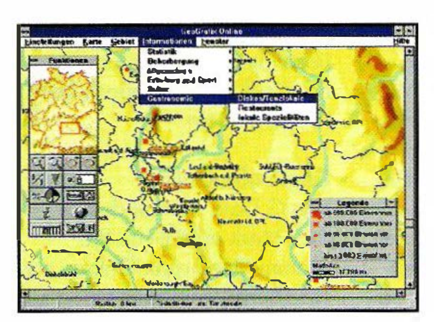
Multimedia Ägypten
Als eine bunte Sammlung von Sound-Dateien und hochauflösenden Grafiken unter Windows präsentiert sich die CD Multimedia Ägypten. Kommentare zu den Grafiken werden in deutsch gesprochen, für bewegte Bilder sorgen allerdings gerade mal zwei auf der CD enthaltene Videos. Über den Anspruch einer bunten Bildersammlung kommt diese CD leider nicht heraus und sollte dann auch nur als eine Art Appetizer für einen bevorstehenden Ägypten-Urlaub gesehen werden.

Aloha, Hawaii
Dieser Hawaii-Reiseführer läuft leider nur unter DOS, die Grafiken liegen dann auch nur in einfacher VGA-Auflösung vor. Eine echte Benutzerführung ist ebenfalls überflüssig, da sich die Menüpunkte der gesamten CD an den fünf Fingern einer Hand abzählen lassen. Der Auflösung entsprechend unscharf und verwaschen sehen die Bilder dann auch aus, den Urwald erkennt man nur durch seine in verschiedenen Grüntönen gehaltenen Pixel, die Lavalandschaft durch eine Ansammlung von braungrauen Pixeln. Sollten Sie einige rote Schattierungen bemerken, haben Sie wahrscheinlich gerade einen aktiven Vulkan entdeckt - oder war's das rote T-Shirt eines Touristen? Egal, wer auf VGA-Bildern unter DOS steht und unbedingt einen Multimedia-Führer durch Hawaii benötigt, wird mit Aloha Hawaii vielleicht trotzdem glücklich.

Australia und Photo CD
Einen Doppelpack zum Thema Australien bietet seit kurzem die Firma Totronik an. Neben einem Multimedia-Reiseführer durch Australien, der auch unter dem Namen „Multimedia Australia" als eigenständiges Produkt angeboten wird und dabei ähnlich bescheidene Qualitäten aufweist wie „Multimedia Ägypten", ist eine Photo-CD mit 100 Bildern in Photo-CD-Qualität enthalten. Die dort enthaltenen Grafiken dürfen unter Angabe des Herstellers auch für eigene Zwecke genutzt werden. Um einen raschen Zugriff auf die Bilder zu ermöglichen, ist das Programm „Virtual Bookmaker" enthalten, mit dem sich die Bilder auch vom Photo-CD-Format in die auf dem PC üblichen Formate wie TIF oder GIF konvertieren lassen. Für 99 Mark ist das aus zwei CDs bestehende Set erhältlich, die Photo-CD wird für 29 Mark auch als einzelnes Produkt verkauft.

Multimedia-Führer Düsseldorf
Warum in die Ferne schweifen? Wer einen Kurzurlaub in deutschen Landen plant und dabei etwas erleben möchte, kann sich an einem Wochenende Düsseldorf anschauen. Die hierzu notwendigen Informationen über Hotels, Restaurants, Sehenswürdigkeiten oder auch das Nachtleben (Altstadt!) sind in dem Multimedia-Führer Düsseldorf von Data Becker enthalten, der für 29,80 Mark angeboten wird. Die Fülle der Informationen wird zwar von einem etwa ebenso teuren gedruckten Städteführer leicht überboten, für Computer-Freaks dürfte das jedoch kein Hindernis sein.

GeoGrafix Online
Von G Data stammt das für 149 Mark erhältliche Programm GeoGrafix Online, das eine bunte Datensammlung zu deutschen Städten beinhaltet. Die Informationen zu den einzelnen Städten beinhalten im wesentlichen die für Touristen relevanten Daten. Dazu gehören in erster Linie die Sehenswürdigkeiten, Museen, typische Souvenirs und lokale Spezialitäten. Damit auch das Nachtleben nicht zu kurz kommt, sind Restaurants, Kinos und Diskotheken aufgeführt. Statistische Daten wie eine Altersverteilung und die letzten Wahlergebnisse sorgen für den nötigen Background. Eine Suchfunktion erleichtert das Auffinden von Orten, eine Eingrenzung des Suchbereiches geschieht durch Zeichnen eines Kreises auf dem Bildschirm oder durch Angabe eines Suchkreises in Kilometern. Die insgesamt positive Erscheinung des Programmes - alle Funktionen sind entweder über die Menüleiste oder per Icon anwählbar - wird durch die lückenhafte Datenbank geschmälert. Gerade im Bereich der Restaurants und Diskotheken haben sich die Entwickler nur auf das absolute Minimum beschränkt. Schließlich sei dem Autor als gebürtigem Frankfurter der Hinweis erlaubt, daß die Bezeichnung für's „Stöffsche" korrekterweise „Ebbel-

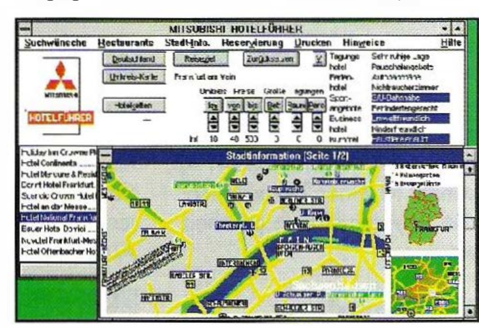


woi" und nicht „Ebbelwei" lauten sollte.

Win Reisen International
Eine universelle Datenbank für alle, die gerne und viel reisen, bietet die Firma Ostermeier Software an. Aufgeteilt in sechs Einzelmodule, sind für je 29 Mark Übernachtungsmöglichkeiten für die folgenden Kategorien abrufbar: Camping, Jugendherbergen, Ferienwohnungen, Urlaub auf dem Bauernhof, Reiterferien und sonstige Freizeitangebote. Alle Daten beziehen sich auf die Länder Deutschland, Österreich, Schweiz, Liechtenstein, Elsaß und Südtirol und beinhalten jeweils zwischen 800 und 1.700 Angebote. Parallel dazu ist das Programm Win Hotel International mit einem Gastronomieführer für Gruppenreisen für 39 Mark erhältlich.
Der Hotelführer enthält zunächst allgemeine Informationen über das jeweilige Urlaubsland, für Deutschland sind beispielsweise die Bundesländer einzeln anwählbar. Als Unterpunkt zu jedem Bundesland erscheinen die Kreise und kreisfreien Städte, die schließlich zu einer Übersicht aller verfügbaren Hotels führen. Die typischen Informationen über ein Hotel sind in einer Maske übersichtlich aufgeführt, Buchungen können von dort aus auf einem vorgefertigten Formular direkt per Fax oder als Brief ausgegeben werden. Wer mit seinem Nachwuchs verreisen möchte, findet eine Liste mit speziellen Kinderhotels, die über Spielzimmer und eine Möglichkeit zur Betreuung verfügen.

Mitsubishi Hotelführer
Beschränkt auf Übernachtungsmöglichkeiten in Deutschland ist der Mitsubishi Hotelführer von EHF Janisch. Neben den reinen Hoteldaten sind weitere nützliche Infos zu deutschen Städten enthalten, die für den Besucher von Interesse sein könnten. Aus einer Übersichtskarte ist die Lage der Stadt und die vorhandene Verkehrsanbindung an Autobahnen ersichtlich. Eine ebenfalls vorhandene Liste der Restaurants ist leider ziemlich unvollständig und beschränkt sich eigentlich nur auf die gehobenen Preisklassen.
Zur Suche eines Hotels wird zunächst die Stadt eingegeben, wobei zur Eingrenzung eine Kilometerangabe für den Umkreis eingestellt werden kann, in dem die Suche vorgenommen werden soll. Dazu läßt sich je nach Geldbeutel eine Preisspanne definieren oder die Größe des Hotels anhand der maximalen Bettenzahl einschränken. Weitere nützliche Auswahlkriterien sind unter anderem eine gute Verkehrsanbindung, eine ruhige Lage, Tagungsräume für Konferenzen oder das Mitbringen von Haustieren. Vorgefertigte Texte für die Reservierung oder zunächst für eine unverbindliche Anfrage sind bereits vorhanden und lassen sich bequem mit individuellen Daten ergänzen. Finanziert wird dieser Hotelführer so nebenbei durch massive Werbung: Neben dem Logo eines bekannten Autoherstellers finden sich unter dem Menüpunkt „Hinweise" nicht etwa Hinweise zur Bedienung des Programmes, sondern vielmehr einige Werbeseiten.

Christian Späthe ■



Produktübersicht

PRODUKT	VERTRIEB	PREIS	CD	ART
Mitsubishi Hotelführer	EHF Janisch	129 DM	nein	Hotelübersicht mit Reservierungsfunktion
Win Reisen International	M. Ostermeier	29-39 DM	nein	Reiseführer mit diversen Modulen zum Nachladen
GeoGrafix Online	G Data	149 DM	nein	Datenbank über Städte in Deutschland
Global Explorer	Data Sharing	339 DM	ja	Umfangreiche Weltkarte auf CD
Adventures	Ebner's Datenvertrieb	99 DM	ja	Datenbank zum Thema Abenteuerurlaub
Aloha, Hawaii	Data Sharing	59 DM	ja	Bildersammlung in VGA-Auflösung unter DOS
Australia und Photo CD	Totronik	99 DM	ja	Bild- und Videosammlung zu Australien
Multimedia Ägypten	Ebner's Datenvertrieb	99 DM	ja	Videos und Bilder über Ägypten
Multimedia-Führer Düsseldorf	Data Becker	29,80 DM	ja	Stadtrundfahrt durch Düsseldorf
Nationalparks der USA	Data Becker	29,80 DM	ja	Informationen über amerikanische Nationalparks
Streckenberater	Baeder	69,95 DM	nein	Streckenplanung nur für Autobahnen
Map & Guide	CAS	ab 1150 DM	nein	Professionelle Streckenplanung für das gesamte Straßennetz
Aral Super Travel Straßen	Systhema Verlag	89,80 DM	nein	Streckenplanung für Deutschland und Europa
Street Atlas USA 2.0	Data Sharing	339 DM	ja	Straßenatlas der USA mit allen Straßennamen
Elektronisches Kursbuch der Bahn	CD-ROM Verlag	249 DM	ja	Alle Zugverbindungen der Deutschen Bahnen
Elektronische Städteverbindungen	CD-ROM Verlag	30 DM	nein	Zugverbindungen zwischen deutschen Städten
Aral Super Travel Bahn	Systhema Verlag	50-60 DM	nein	Wichtige Zugverbindungen für Deutschland und Europa



3x PC Games-Kombi

plus

Tips & Tricks Sammelordner

für nur DM 40,-

MINIABO-BESTELLUNG - Bitte beachten: Bestellung nur per Vorkasse möglich.
Bestelladresse: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

❒ **Ja**, ich will das PC GAMES Mini-Abo
3 Ausgaben für DM 20,- (Ausland DM 25,-)

Gefällt mir PC GAMES, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich PC GAMES im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir PC GAMES dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.

PG 2502

❒ **Ja**, ich will das PC GAMES-Kombi-Abo
3 Ausgaben für DM 40,- (Ausland DM 45,-)

Gefällt mir das PC GAMES-Kombi, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich das PC GAMES-Kombi im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir das PC GAMES-Kombi dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.

PA 2502

Dazu erhalte ich als Dankeschön einen Tips & Tricks Sammelordner. (Art.-Nr. 995)

! Zahlungsweise:
Bargeld, bzw. einen Verrechnungsscheck über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ *Wohnort*

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Datum *1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten*
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:
*Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absend-ung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

Datum *2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten*
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

Der Multimedia-PC

Marke: Eigenbau

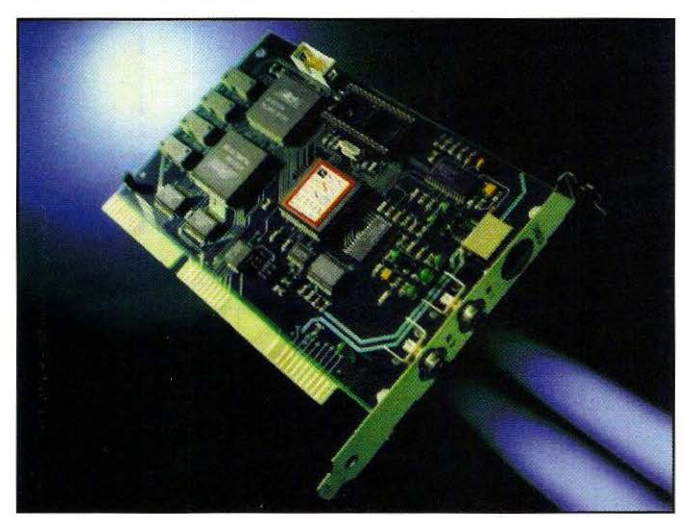
Noch vor wenigen Monaten war es undenkbar, Videosequenzen auf dem heimischen Rechner zu präsentieren. Heute ist es fast zur Selbstverständlichkeit geworden, Videos aufzunehmen, zu bearbeiten und sie anschließend wiederzugeben. Wir sagen Ihnen, worauf Sie achten sollten, wenn Sie mit Ihren eigenen Videoclips arbeiten wollen.

■ Von Wilfred Lindo

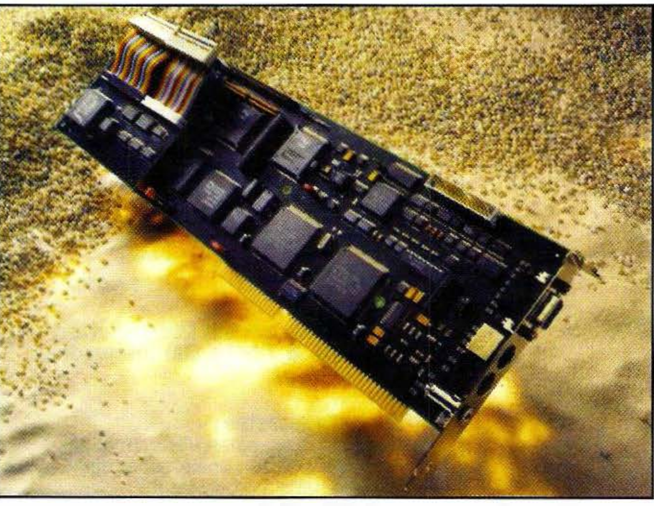
Video ist wohl der anspruchsvollste Multimedia-Bereich. Sowohl enorme Anforderungen an die Hardware als auch der Kampf mit unterschiedlichen Normen machen die Arbeit mit Videosequenzen nicht ganz einfach. Doch das eigentliche Problem liegt nicht bei der Digitalisierung der Sequenzen, sondern bei dem Verwalten und Speichern von riesigen Datenmengen. Gehen Sie beispielsweise von einem Einzelbild in einer Qualität, die wir vom Fernsehbild gewohnt sind, aus, so sind dafür über 900 KByte Speicherplatz notwendig. Entsprechend werden für eine Sekunde rund 20 MByte Ihres Speichers belegt. Eine normale Festplatte ist da schnell an ihre Kapazitätsgrenze angelangt. Um Speicherplatz zu sparen, wäre zwar eine Reduktion der Bildqualität und der Auflösung denkbar, jedoch ist das natürlich nicht das Ziel einer multimedialen Verarbeitung. Ein weiteres Problem stellt die Verarbeitungsgeschwindigkeit dar. Weder ein Massenspeicher noch ein Systembus sind in der Lage, über 20 MByte pro Sekunde zu verarbeiten. Die Lösung heißt Kompression. Wie jeder Computerbesitzer durch Komprimierungsprogramme auf seiner Festplatte Platz schafft, so muß auch bei der Videoverarbeitung ein entsprechender Algorithmus her. Dabei muß die Komprimierung bereits bei der Aufzeichnung einsetzen und beim späteren Abspielen der Videosequenzen wieder den umgekehrten Weg gehen. Dabei dürfen keine Qualitätseinbußen entstehen oder wahrnehmbar sein.

Das Bild kommt in den Rechner

Bevor Sie überhaupt mit einzelnen Sequenzen arbeiten, muß zunächst das Videosignal in den Computer gelangen. Hierzu benötigen Sie eine sogenannte Video-Overlay-Karte. Diese wandelt das normale Videosignal in eine computerverträgliche Form um. Dabei überlagert das Videosignal einen reservierten Bereich des Signals der Grafikkarte. Computer und Grafikkarte sind somit nicht mit der Videodarstellung belastet. Damit das Videosignal überhaupt in Ihren Rechner gelangt, müssen Sie eine Videokamera, einen Recorder oder einen Bildplattenspieler mit Ihrer Overlay-Karte über ein Kabel verbinden. Wollen Sie das laufende Fernsehprogramm aufzeichnen, brauchen Sie zusätzlich noch einen speziellen Tuner, der Ihr Lieblingsprogramm liefert. Solch ein Tuner befindet sich beispielsweise in einem Fernseher oder Videorecorder. Es gibt aber auch einige Video-Overlay-Karten, die bereits einen eigenen Tuner besitzen. Hier ist dann keine weitere Ausstattung notwendig. Allerdings ist die Qualität des Signals durch auftretende Störungen meist eingeschränkt.
Der Einbau einer Overlay-Karte gestaltet sich in den meisten Fällen recht einfach. Sie stecken die Karte in die Nähe Ihrer Grafikkarte und verbinden beide Karten mit einem speziellen Kabel (feature connector). Dann schließen Sie Ihren Monitor direkt an die Videokarte an und laden eine entsprechende Video-Software. Schon beginnt der vergnügliche Video-Abend am Rechner.
Doch die meisten Videokarten



Die Screen Machine PC Lite verzichtet auf die aufwendige Overlay-Technik: günstiger Preis!

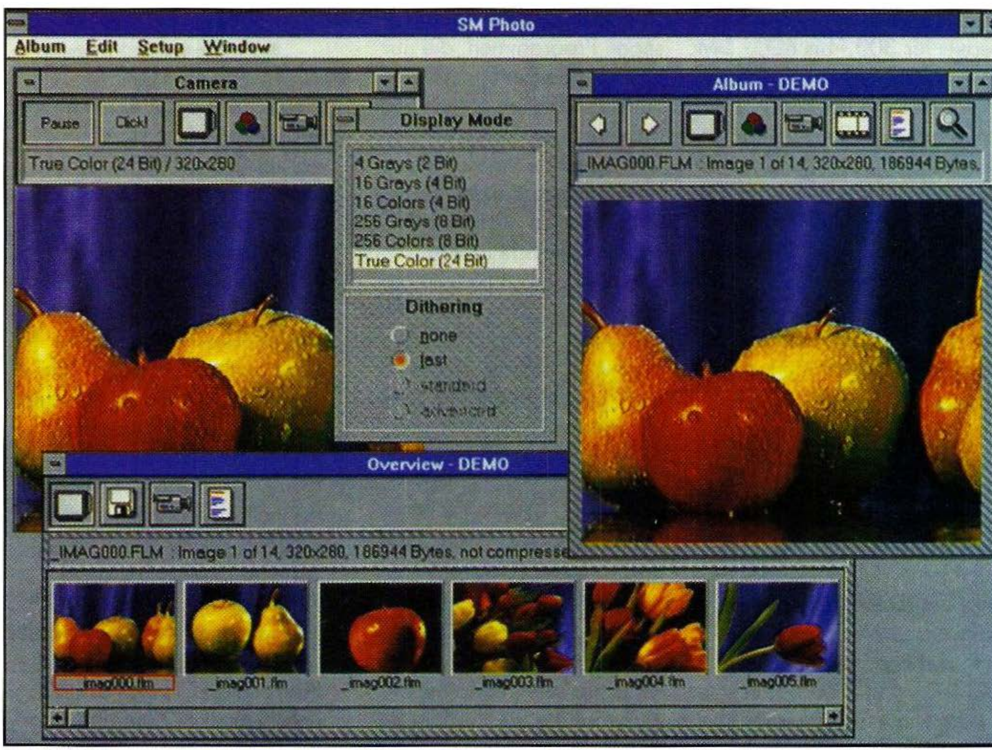


Das FAST DVI-Board für Videos von Festplatte oder CD-ROM - hier die Zusatzplatine.

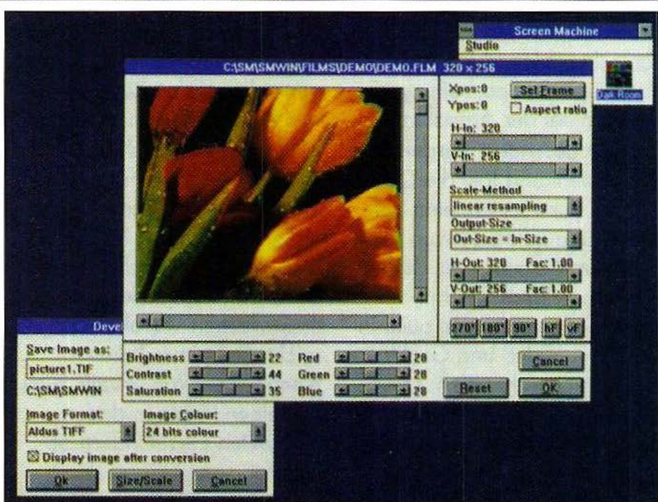
können noch mehr. Sie beherrschen auch das Digitalisieren einzelner Bilder (Framegrabber). Anschließend speichern Sie das so gewonnene Bild einfach in einem bestimmten Bildformat ab. Unterschiede gibt es dann nur noch in der Farbtiefe.
Dafür gibt es bei den Preisen enorme Unterschiede. Die Spanne reicht von 600,- DM bis zu 4000,- DM. Entscheidend dabei ist, welchen Anspruch Sie an Ausstattung und Bildqualität stellen. Für den normalen Hausgebrauch genügt eine Videokarte im unteren Preisbereich völlig aus.

Ein Fenster für Video

Eindeutig als Standard für die Videoverarbeitung hat sich Video für Windows etabliert. Doch allzuviel sollten Sie von diesem Standard nicht verlangen. In der aktuellen Version sind nur 160 x 120 Pixel bei einer Farbtiefe von 8 Bit darstellbar. Doch selbst diese einfache Qualität der Videosequenzen benötigt einen entsprechend leistungsstarken Rechner. Wenn Sie rund 20 bis 25 Einzelbilder haben wollen, so ist schon ein 486er mit schneller Grafikausgabe und Festplatte vonnöten. Hier kann erst wesentlich schnellere Hardware bessere Ergebnisse liefern.
Doch es geht auch anders. Mit aller Macht versucht die Industrie, die Qualität der gezeigten Videos zu steigern. Beispielsweise wurde im Auftrag der internationalen Standardisierungsorganisation CCITT/ISO ein entsprechender Standard namens MPEG (Motion Pictures Expert Group) entwickelt. Er dient speziell für die Kompression von bewegten Bildern. Dieser ist in der Lage, nicht nur jedes Einzelbild zu packen, sondern registriert auch die Veränderungen zwischen einzelnen Sequenzen. Es werden dann nur die Bildpunkte abgespeichert, die sich in einem bestimmten Zeitraum verändert haben. Somit kann eine Sekunde bewegter Bilder, ohne Verlust der Bildqualität, mit knapp 100 KByte abgespeichert werden. Das Verhältnis der Kompression pendelt sich somit bei ca 1:50 ein. Eine enorme Reduzierung der Daten.
Seit geraumer Zeit sind die ersten MPEG-Karten auf dem Markt. Dabei handelt es sich in erster Linie um reine Abspielsysteme, da eine Echtzeitkomprimierung unter MPEG von der heute zur Verfügung stehenden PC-Technik noch nicht bewältigt werden kann. Die bekannteste Karte in diesem Bereich ist die Reel Magic von Sigma Design. Sie arbeitet sowohl unter DOS als auch unter Windows. Die Karte sendet die Bildinformation direkt an den Monitor und nimmt somit keinerlei Rechnerleistung in Anspruch. Das Bild präsentiert sich in einer sehr hohen Qualität und ist absolut ruckfrei. Das Abspielen von reinen Videoclips geschieht über ein CD-ROM-Laufwerk. Dabei genügt ein normales Single-Speed-Laufwerk mit einer Datenübertragungsrate von 150 KByte. Leider ist momentan sehr wenig Bildmaterial verfügbar, das auch die entsprechenden MPEG-Karten unterstützt. Die Software wird jedoch über das Durchsetzen dieser neuartigen Karten entscheiden.



Der brandneue Videodigitizer Screen Machine wurde für DTP-Systeme entwickelt.



Mit der Software SM Camera lassen sich auch in bereits gespeicherten Videos Farben ändern.

Tv und Computer

Videosequenzen auf dem Computer gehören heute fast schon zur Selbstverständlichkeit. Doch wie sieht es mit dem Computersignal auf dem Fernseher aus? Hier wird es schon etwas schwieriger. Durch eine unterschiedliche Videobandbreite werden Sie bei direktem Anschluß von TV und Computer sehr schlechte Ergebnisse erhalten. Auch die verschiedenen Videomodi kann ein normales Fernsehgerät nur sehr schwer verarbeiten. Sie müssen also auf ein spezielles Gerät zurückgreifen, das hier die korrekte Umsetzung vornimmt. Die preisgünstige Version ist für Sie die Verwendung eines VGA-to-TV-Converters. Sie schalten diesen Konverter einfach zwischen Monitor und Rechner. An einem Ausgang nehmen Sie das Signal für das TV-Gerät ab. In den meisten Fällen müssen Sie zusätzlich noch einen residenten Treiber laden. Die Qualität des Bildes hält sich jedoch bei dieser Variante in Grenzen.

Dafür ist solch ein Konverter bereits für 300,- bis 600,- DM zu erhalten. Bessere Ergebnisse erzielen Sie mit sogenannten Genlocks. Hiermit mischen Sie das Computersignal mit einer Videoquelle. Das Ergebnis geben Sie anschließend auf dem Fernseher oder Videorecorder aus. Ideal also für die Betitelung von Videosequenzen oder für das Einfügen von bewegten Animationen in Ihre Videos.

Die Software macht´s

Wer seine eigenen Videosequenzen erstellen will, der wird um eine entsprechende Software zur Videobearbeitung nicht herumkommen. In den seltensten Fällen ist das aufgenommene Bildmaterial ohne Änderungen zu gebrauchen. Ähnlich wie bei Film und Fernsehen kann durch eine nachträgliche Bearbeitung die Qualität der Aufnahmen deutlich gesteigert werden. Dabei steht und fällt die Qualität mit der verwendeten Software. Eine gute Software kann nicht nur die bewegten Bilder von Ihrer Videokarte mitschneiden, sondern ist auch in der Lage, Video und Grafik zu mischen, zu schneiden, Überblendungen durchzuführen, durch aufwendige Trickeffekte zu verfremden und mit Titeln zu versehen. Heute reicht das Angebot von sehr kostengünstigen Programmen, die nur wenige Bearbeitungsschritte zulassen, bis hin zu professionellen Anwendungen.

Eine spezielle Art der Video- bzw. Bildbearbeitung kommt in den letzten Monaten stark in Mode. Die Rede ist von Morph-Programmen. Angelehnt an das griechische Wort Metamorphose, zaubern Ihnen diese Programme weiche Bildübergänge auf den Bildschirm und verändern jede Form in Sekundenschnelle. Was man bisher nur aus Musikvideos und von der Werbung her kannte, ist nun auf Ihrem Computer kein Problem mehr. Sie definieren ein Anfangs- und Endbild. Anhand von Hilfslinien und Markierungspunkten treffen Sie eine Auswahl des zu überführenden Bildbereiches. Dann geben Sie an, in welcher Schrittfolge die Verwandlung erfolgen soll und den Rest macht nun das Programm. Auf diese Art lassen sich auch bei völlig unterschiedlichen Formen und Objekten aufregende Effekte erzielen. Was sich hier so einfach anhört, wird durch eine Reihe von komplizierten mathematischen Verfahren erreicht. Dabei wird die Annäherung von jeweils zwei einzelnen Pixeln in den gewählten Einzelbildern berechnet.

Die ideale Ausstattung

Heute führt beim Arbeiten mit Video kein Weg an Windows vorbei. Sämtliche Software läuft unter dieser Oberfläche. Beim Speicher müssen Sie mindestens über 4 MByte Arbeitsspeicher verfügen. Diese Ausstattung stellt allerdings das absolute Minimum für Ihre Arbeit mit bewegten Bildern dar. Wer mehr Speicher zur Hand hat, kann ab 16 MByte auf Probleme stoßen. Durch die interne Speicherverwaltung bei manchen Overlay-Karten kann es zu Schwierigkeiten bei der Adressierung kommen. Hier hilft nur das Herausziehen der überflüssigen Speicherchips. Informieren Sie sich also möglichst vor dem Kauf einer Karte, ob es zu Problemen mit Ihrem Rechner kommen kann.

Grundsätzlich heißt die Regel bei Video: so viel Speicher wie möglich. Für ein wirklich schnelles Arbeiten ist eine ausreichend konfektionierte virtuelle RAM-Disk unverzichtbar.

Für ein reibungsloses Arbeiten mit Ihren Videodateien ist eine ausreichend große Festplatte ebenfalls sinnvoll. 500 MByte sind dabei eine vernünftige Größenordnung.

Zur Grundausstattung gehört neben der erwähnten Videokarte natürlich auch eine entsprechend schnelle Grafikkarte. Achten Sie darauf, daß Ihre Grafikkarte einen Feature Connector zur Verbindung mit der Videokarte besitzt. Dabei sollte es schon eine Local-Bus- oder PCI-Bus-Karte sein. Auf dem entsprechenden Motherboard sollten Sie einen 486er oder sogar einen Pentium die Arbeit verrichten lassen.



Begriffe aus der Videowelt

FBAS:
Standard-Videosignal, bei dem die Farb- und Helligkeitsinformationen gemeinsam über eine Leitung geschickt werden, im Gegensatz zu S-Video.

HDTV (High Definition Television):
Abkürzung für eine genormte, hochauflösende Fernsehübertragungsart. Das Bild wird dabei im Kinoformat mit einem Seitenverhältnis von 16:9 wiedergegeben.

JPEG (Joint Photographic Expert Group):
Ein Normungsgremium, das den gleichnamigen Standard für Standbilder entwickelt hat.

MCI (Media Control Interface):
Eine unter Windows realisierte Programmierschnittstelle, die speziell auf Multimedia-Hardware zugreift.

MPEG (Motion Pictures Expert Group):
stellt die Weiterentwicklung des JPEG-Standards für bewegte Bilder dar.

NTSC (National Television Standards Committee):
Fernsehnorm, die in den USA und in Japan verbreitet ist.

PAL (Phase Alternating Line):
Fernsehnorm, die in den meisten europäischen Ländern eingesetzt wird.

S-Video (Supervideo):
Hochwertiges Videosignal, bei dem zur besseren Bildqualität Farb- und Helligkeitswerte getrennt übertragen werden.

SECAM (sequentielle à memoire):
Fernsehnorm, die in Frankreich und weiten Teilen von Osteuropa eingesetzt wird.

COMING UP!

Pacific Strike

Wir mußten Sie schon für die Ausgabe 4/94 vertrösten, aber jetzt sind die Disketten schon auf dem Weg: Pacific Strike, der Strike Commander-Nachfolger von Origin, zeichnet sich als der Riesenknüller des Frühlings ab. Die Flugsimulation wurde mit den gleichen Grafikroutinen wie seinerzeit Strike Commander programmiert, enthält aber erhebliche Verbesserungen. Fliegen Sie mit propellergetriebenen Maschinen auf der Seite der amerikanischen Air Force gegen japanische Angreifer. Die Schlacht um Pearl Harbour kann somit noch einmal miterlebt werden.





Cannon Fodder

Kein Spiel für sanfte Gemüter, aber eine gute Gelegenheit, sich am PC anstatt an seinem Nächsten abzureagieren: Cannon Fodder ist ein Action-/Strategiespiel mit einer gewissen Verwandschaft zu Syndicate. Nachdem Cannon Fodder für den Amiga einige Trophäen einheimsen konnte, wird es jetzt für IBM-kompatible umgesetzt. Wo die Konkurrenz unfertige Versionen vorschnell hochlobte, warteten wir auf die Endversion. Was unsere Tester von der Pixel-Ballerei halten, erfahren Sie in der Juni-Ausgabe.



Outpost

Absolut Sierra-unüblich präsentiert sich eine Simulation, die demnächst erscheinen soll. In Outpost lenken Sie das Schicksal irdischer Kolonisten, die nach der Zerstörung des Blauen Planeten plötzlich auf sich alleine gestellt sind. Sie müssen den Ausbau der Weltraumstationen vorantreiben, Forschungsaufträge erteilen und für ausreichende Nahrungsreserven sorgen. Die SuperVGA-Grafik kann sich durchaus sehen lassen, und auch die Spieltiefe und Komplexität müßten das Richtige für Strategie- und Simulationsfreaks sein. Was wir über Sierras Abstecher in ein neues Genre denken, lesen Sie in einem ausführlichen Preview oder Review.



Die nächste PC Games erscheint am 11. Mai im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpath

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpath, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:
Mo.-Fr., 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Redaktion England: Timothy Wilkins

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Sylvio Stenglein, Mechthild Footz, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Thomas Brenner, Petra Maueröder, Markus Krichel, Lars Geiger, Harald Wagner, Wilfred Lindo

Titelgestaltung: Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpath

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 0911 - 9 68 32 - 19
Mobil 0171 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Titel: © Electronic Arts, Origin

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.